

NEU
Ausgabe 164 » 6/2007
CyberMedia
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS
MANIAC
JETZT MIT NEUEM LOOK!
Grand Theft Auto IV
» Für PS3 & Xbox 360: Bilder, Infos und Trailer auf DVD
Wii-dergeburt
» Manhunt 2
» MySims
» Nights
resident evil
THE UMBRELLA CHRONICLES
12 SEITEN EXKLUSIV
So spielt sich der Horror-Schocker
» Plus: Resident Evil 4 Wii Edition
» 18 Minuten Special auf DVD
48 Spielevideos
119 Minuten Laufzeit
DVD
16
ELDER SCROLLS IV
Shivering Isles (360) & Oblivion (PS3)
METAL GEAR SOLID Portable Ops
LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass
RESIDENT EVIL TOTAL
Historie in bewegten Bildern
4 196653 304995 06



Nintendo
LIEBER WILD FAHREN
ALS AUF DER STRECKE BLEIBEN!
DIDDY KONG RACING: NICHT NUR IN DEN KURVEN SCHRÄG
185 KM/H
KAMERA_02
IST: 185 KM/H
DATUM: 02.03.2007
WO: SNOWFLAKE MOUNTAIN
GRENZW.: 120 KM/H
ZEIT: 16.10
260 KM/H
KAMERA_01
93 KM/H
KAMERA_08
IST: 93 KM/H
DATUM: 14.03.2007
WO: SHERBET ISLAND
340 KM/H
KAMERA_12
erwischt!
190 KM/H
IST: 190 KM/H
DATUM: 11.03.2007
WO: DRAGON FOREST
GRENZW.: 80 KM/H
ZEIT: 15.09
WER: TIMBER
nintendo Wi-Fi connection
DIDDY KONG RACING DS
Bitte Lächeln, Diddy Kong Racing ist zurück!
Über 20 wahnwitzige Strecken führen dich durch Dschungel-, Eis- und Mondlandschaften. Dabei beschleunigt nicht nur dein Luftkissenboot, Flieger oder Kart, sondern auch dein Herzrhythmus: Trickse deine Gegner mit Raketen, Magneten und Ölflecken aus oder wirf sie auf selbst entwickelten Strecken aus der Bahn! Setze dich an die Weltspitze, über die Nintendo Wi-Fi Connection, oder jage allein durch den durchgedrehten Abenteuermodus. Jetzt aber los - so schnell wie du kannst und so fahrrückt wie du willst!
TOUCH
VOICE
MULTI
RARE
NINTENDO DS lite
www.nintendo.de | www.diddykongracing.nintendo.de
© 2007 NINTENDO. CERTAIN CHARACTERS LICENSED BY RARE. TM, ® AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

DVD-INHALT

48 Spiele als Video, 119 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.



Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Oblivion ade: Wir entführen Euch in die exotische Welt der "Shivering Isles"-Erweiterung für Xbox 360.



FlatOut Ultimate Carnage

Rammen, Rasen, Randale: Bei "FlatOut" erwartet Euch Vollgaseinsatz in "MotorStorm"-Manier.



Metal Gear Solid Portable Ops

Taktische Spionage-Action für unterwegs: Wir schicken Snake im PSP-Test auf Schleichmission.

Titelthema
Resident Evil Historie
Resident Evil Umbrella Chronicles
Resident Evil 5

Trailer
ColinMcRae DIRT
Crush
Devil May Cry 4
Earth Defense Force 2017
Grand Theft Auto IV
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass
Shadowrun
Spider-Man 3

Preview
Everybody's Golf 5
FlatOut Ultimate Carnage

Test
AfterBurner Black Falcon
Elder Scrolls IV, The: Oblivion (PS3)
Eledees
Enchanted Arms (PS3)
Metal Gear Solid Portable Ops
Teenage Mutant Ninja Turtles
Valkyrie Profile Lenneth

Test Import
Cooking Mama: Cook Off
Hokuto no Ken (Fist of the North Star)
Sega Ages 2500
(Monsterland Complete Collection)

Test Short Cuts
Call of Duty: Roads to Victory
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
Prince of Persia Rival Swords

Online
Elder Scrolls IV, The: Shivering Isles
PS3-Downloadspiele
Neu bei Virtual Console

Extended
Entwicklerbesuch: 49 Games
Hall of Shame – C64
Spiel-Film: Wonderboy (C64)

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 3

Credits / Outtakes

ab 18 Inhalte*
Resident Evil (erweitert)
Army of Two (Trailer)
BioShock (Preview)



*Bestandteil des "unrestricted"-Abos

DVD-INHALT » 06/2007

Titelthema
Resident Evil Historie
Resident Evil Umbrella Chronicles
Resident Evil 5

Trailer
ColinMcRae DIRT
Crush
Devil May Cry 4
Earth Defense Force 2017
Grand Theft Auto IV
Legend of Zelda, The: Phantom Hourglass
Shadowrun
Spider-Man 3

Preview
Everybody's Golf 5
FlatOut Ultimate Carnage

Test
AfterBurner Black Falcon
Elder Scrolls IV, The: Oblivion (PS3)
Eledees
Enchanted Arms (PS3)
Metal Gear Solid: Portable Ops
Teenage Mutant Ninja Turtles
Valkyrie Profile Lenneth

Test Import
Cooking Mama: Cook Off
Hokuto no Ken (Fist of the North Star)
Sega Ages 2500
(Monsterland Complete Collection)

Test Short Cuts
Call of Duty: Roads to Victory
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2
Prince of Persia Rival Swords

Online
Elder Scrolls IV, The: Shivering Isles
PS3-Downloadspiele
Neu bei Virtual Console

Extended
Entwicklerbesuch: 49 Games
Hall of Shame - C64
Spiel-Film: Wonderboy (C64)

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 3

Credits / Outtakes

» Elder Scrolls IV: Shivering Isles

» FlatOut Ultimative Carnage

» Metal Gear Solid: Portable Ops

ab 18 Inhalte
Resident Evil (erweitert)
Army of Two (Trailer)
BioShock (Preview)

MAN!AC 06/2007 » The Elder Scrolls IV

» Resident Evil Serie » Eledees
» Metal Gear Solid: Portable Ops
» FlatOut Ultimate Carnage u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » Wii » PSP » DS

MAN!AC »DVD

The Elder Scrolls IV

Rollenspiel-Rundumschlag: "Oblivion" für PS3 und "Shivering Isles" für Xbox 360

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

SERIENTÄTER

Vor zwei Jahren setzte "Resident Evil 4 (dt.)" Maßstäbe im Genre der Horror-Abenteuer. Das etwas in die Jahre gekommene Konzept der Vorgänger wurde erfolgreich in Richtung Action umgekrempelt, was der Reihe neues Leben einhauchte und weltweit Lobeshymnen bei Kritikern und Fans auslöste.

Mit "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" erfährt die Serie im Sommer eine erneute Auffrischung: Inspiriert von den Kontrollmöglichkeiten der Wii-Konsole verschoben die Capcom-Mannen den Schwerpunkt noch mehr gen Ballerei. Exklusive Spieleindrücke bekommt Ihr in MAN!AC: Wir waren als einziges deutsches Magazin in San Francisco und zockten vor Ort den schaurig-schönen Schocker Probe. Alle Details zum neuen Teil sowie alles Wissenswerte rund um den "Resident Evil"-Kult erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Special ab Seite 8 - ein echter Leckerbissen!

Apropos Leckerbissen: Allen volljährigen Abonennten servieren wir diesen Monat ein ganz besonderes Schmankerl. Sie bekommen die MAN!AC nicht nur pünktlich frei Haus und gegen Altersnachweis die unrestricted-Ausgabe der DVD (diesmal mit der kompletten "Resident Evil"-Story inklusive der bei uns indizierten Episoden der Serie). Sie erhalten obendrein ein bombastisches spielbares Demo zum PS2-Action-Hit "God of War II". Ein MAN!AC-Abo lohnt sich also, zumal wir auch in Zukunft solche Überraschungs-Goodies planen. Also auf Seite 60 blättern und flugs das unrestricted-Formular ausfüllen!



Liegt diesen Monat den unrestricted-Abos bei: eine spielbare Demo von "God of War II".

DAS MAN!AC-TEAM



Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Super Paper Mario (Wii)
2. Gran Turismo HD (PS3)
3. Blast Factor (PS3)
Hört zurzeit:
Fall Out Boy - Infinity on High
Avril Lavigne - Best Damn Thing
Sieht zurzeit:
24 - Season 5 (DVD)



Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Picross DS (DS)
2. Boom Boom Rocket (360)
3. flOw (PS3)
Hört zurzeit:
Scooter - The Ultimate Aural Orgasm
Sieht zurzeit:
Bones - Season 1 (DVD)



Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Resident Evil The Umbrella Chronicles (Wii)
2. alle Resident-Evil-Spiele (diverse Systeme)
Hört zurzeit:
Incubus - Light Grenades
Sieht zurzeit:
Sunrise (Kino)



Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Final Fantasy XII (PS2)
2. Formula One Champ. E. (PS3)
3. MotorStorm (PS3)
Hört zurzeit:
Die Fantastischen Vier - Fornika
Sieht zurzeit:
300 (Kino)



Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. MotorStorm (PS3)
2. Stranglehold (360)
3. Resident Evil 4 (dt.) (PS2)
Hört zurzeit:
God Module - Let's Go Dark
VNV Nation - Judgement
Sieht zurzeit:
Stromberg (DVD), Lost (DVD)



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Super Paper Mario (Wii)
2. Punch-Out (Virtual Console)
3. Monster World Collect. (PS2)
Hört zurzeit:
Sido - Ich
Timbaland - Shock Value
Sieht zurzeit:
300 (Kino)

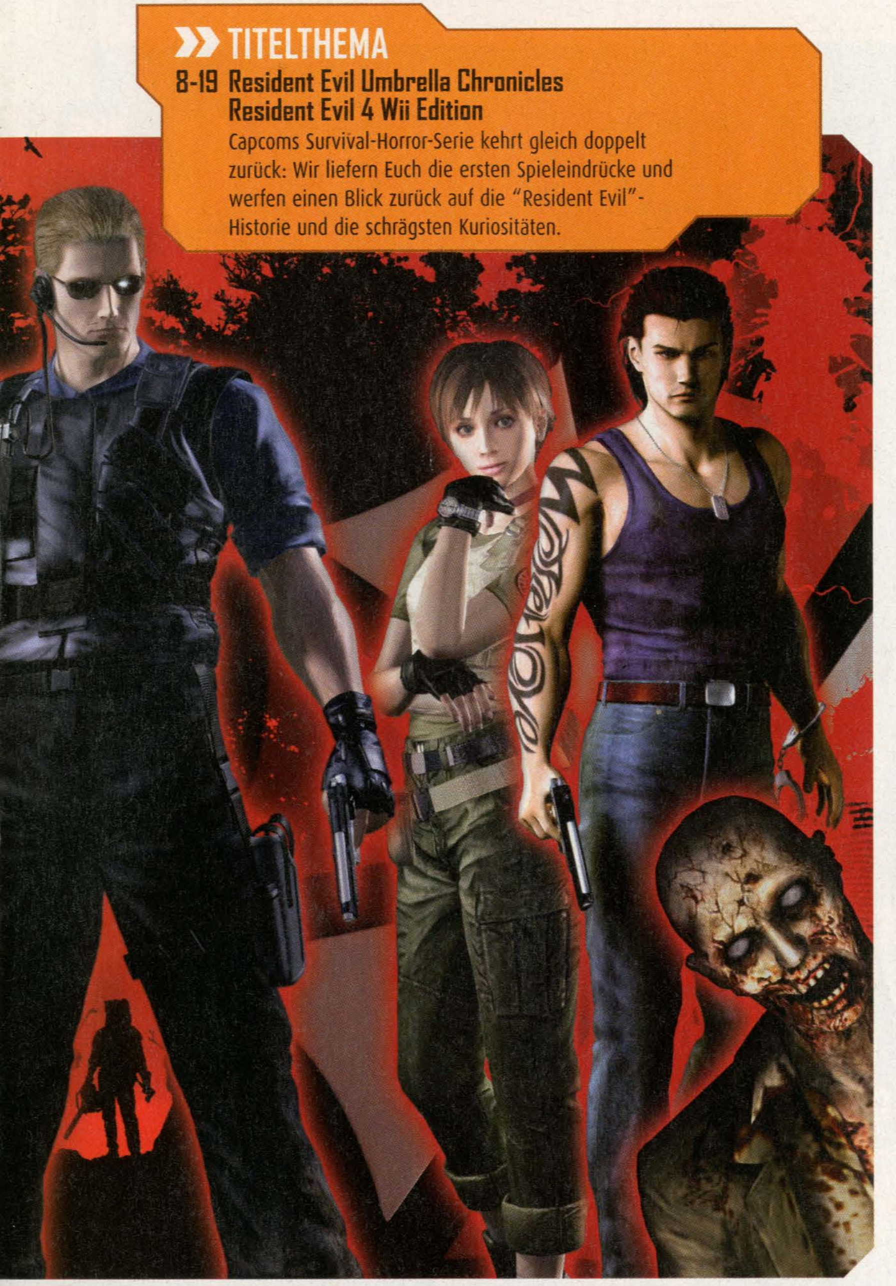


Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Guitar Hero II (PS2)
2. Tetris Attack (SNES)
3. Müll aus Acryl (C64)
Hört zurzeit:
Sido - Ich
Satyricon - Rebel Extravaganza
Sieht zurzeit:
Subway to Sally (live)

TITELTHEMA

8-19 **Resident Evil Umbrella Chronicles**
Resident Evil 4 Wii Edition
Capcoms Survival-Horror-Serie kehrt gleich doppelt zurück: Wir liefern Euch die ersten Spieleindrücke und werfen einen Blick zurück auf die "Resident Evil"-Historie und die schrägsten Kuriositäten.



AKTUELL

20-26 **Games, Business, Zubehör & Hardware**

Spiel	System
Ace Combat 6	360
Anno 1701	DS
Boogie	Wii
Brothers in Arms	Wii / DS
Burnout 5	PS3 / 360
FlatOut Ultimate Carnage	360
HEI$T	PS3 / 360
Killzone 2	PS3
Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii / DS
Picross DS	DS
Pirates of the Caribbean: Am Ende...	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Project Gotham Racing 4	360
Rock Band	PS3 / 360
Turning Point: Fall of Liberty	PS3 / 360
Uncharted: Drakes Fortune	PS3
Undercover: Doppeltes Spiel	DS
Wipeout Pulse	PSP

PREVIEW

Seite	Spiel	System
37	**Carcassonne**	360
36	**Crash of the Titans**	PS2 / 360 / Wii / PSP / DS
28	**Grand Theft Auto IV**	PS3 / 360
32	**John Woo presents Stranglehold**	PS3 / 360
44	**Hour of Victory**	360
40	**Manhunt 2**	PS2 / Wii
42	**MySims**	Wii / DS
30	**Nights: Journey of Dreams**	Wii
45	**Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction**	PS3
37	**Scarface: The World is Yours**	Wii
39	**Spider-Man 3**	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
38	**TimeShift**	360

INTERAKTIV

92 **Leserbriefe**
94 **Spiele-Tipps**

Spiel	System
Blitz: The League	360
God of War 2	PS3
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PS2
Guitar Hero 2	360
Hotel Dusk: Room 215	DS
Lost in Blue 2	DS
Shinobido: Geschichten des Ninja	PSP
Sonic und die Geheimen Ringe	PSP
Tony Hawk's Project 8	PS3

96 **Know-how**
PS3 und PC vernetzt
97 **Gewinnspiele**

RUBRIKEN

5 **Editorial**
60 **Abonnement**
98 **Nachbestellungen**
114 **Vorschau**
114 **Impressum**

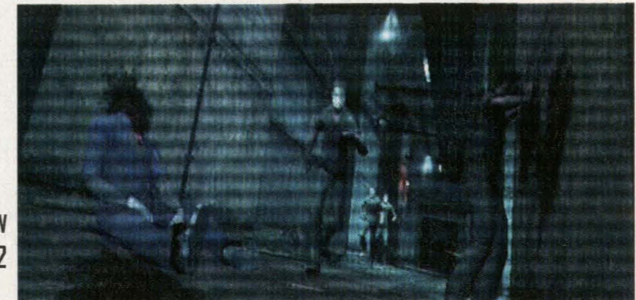


32 » PREVIEW
John Woo presents Strangehold



30 » PREVIEW
Nights: Journey of Dreams

40 » PREVIEW
Manhunt 2



» SPIELE-TEST

Seite	Titel	System
66	After Burner Black Falcon	PSP
69	Bubble Bobble Double Shot	DS
55	Buzz! Das Mega Quiz	PS2
67	Call of Duty: Roads to Victory	PSP
65	Death jr. II: Roots of Evil	PSP
65	Demon Chaos	PS2
69	Dogz	DS
62	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	Wii
48	Elder Scrolls IV, The: Oblivion	PS3
52	Eledees	Wii
51	Enchanted Arms	PS3
63	F.E.A.R.	PS3
54	Final Fantasy III	DS
66	Full Auto 2: Battlelines	PSP
68	Lost in Blue 2	DS
63	Marvel Ultimate Alliance	PS3
51	Medal of Honor: Vanguard	Wii
62	Metal Slug Anthology	Wii
63	My Frogger Toy Trials	DS
68	Pogo Island	DS
69	Prince of Persia Rival Swords	Wii
56	Ratchet & Clank: Size Matters	PSP
63	Rayman Raving Rabbids	360 / DS
53	Samurai Warriors 2 Empires	PS2 / 360
55	SingStar Pop Hits	PS2
58	SOCOM U.S. Navy SEALs Combined Assault	PS2
50	Teenage Mutant Ninja Turtles	PS2 / 360 / Wii / PSP / DS
57	Tiger Woods PGA Tour 07	PS3 / Wii
64	Valkyrie Profile Lenneth	PSP
69	World Snooker Championship 2007	PS2 / PS3 / 360
59	Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	DS
59	Yu-Gi-Oh! WC 2007	DS

» ONLINE

Seite	Titel	System
	Online-Nachtest	
74	Formula One Championship Edition	PS3
74	MotorStorm	PS3
	Test Download-Spiel	
76	Actraiser	Wii
78	Boom Boom Rocket	360
77	Go! Puzzle	PS3
77	GripShift	PS3
77	Legend of the Mystical Ninja, The	Wii
76	Legend of Zelda, The: A Link to the Past	Wii
78	Luxor 2	360
77	Punch-Out!!	Wii
76	Story of Thor, The	Wii
76	Vectorman	Wii
	Test Zusatz-Inhalt	
79	Elder Scrolls IV, The: Shivering Isles	360
78	Guitar Hero II	360

» IMPORT

Seite	Titel	System
86	Cooking Mama: Cook Off	Wii
87	Hokuto no Ken (Fist of the North Star)	PS2
85	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PSP / DS
81	Shining Force EXA	PS2
82	Super Paper Mario	Wii
85	Tetris Evolution	360
88	**Die goldene Sega-Epoche:** Retro-Klassiker im neuen Gewand	PS2

48 » SPIELE-TEST
The Elder Scrolls IV: Oblivion



82 » SPIELE-TEST
Super Paper Mario



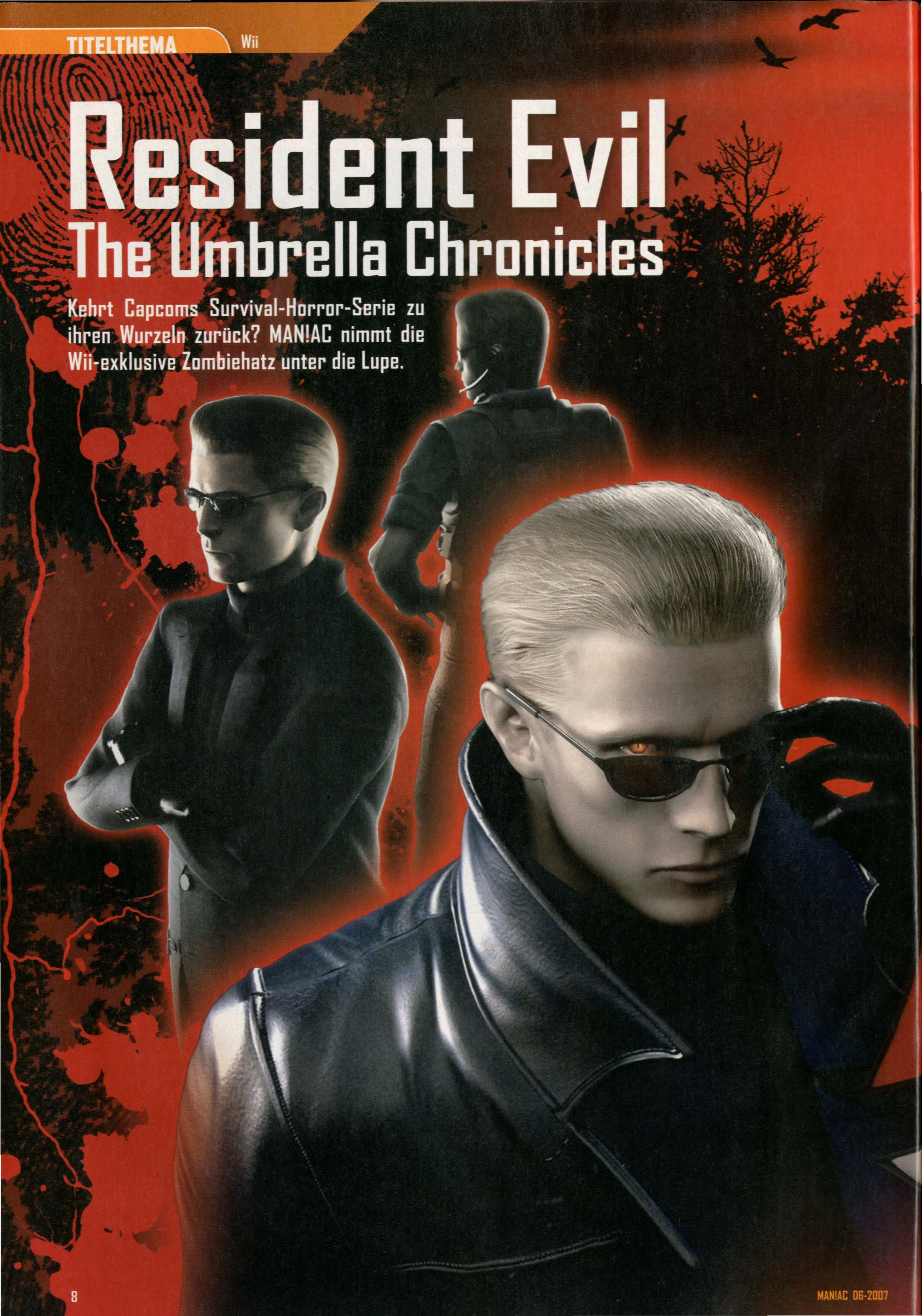


56 » SPIELE-TEST
Ratchet & Clank: Size Matters



Resident Evil
The Umbrella Chronicles

Kehrt Capcoms Survival-Horror-Serie zu ihren Wurzeln zurück? MAN!AC nimmt die Wii-exklusive Zombiehatz unter die Lupe.





Wii Auf einzelne Zombies trefft Ihr selten.

Wii So sieht eine erfolgreich abgewehrte Zombieattacke aus: Aus der Verfolgeransicht beobachtet Ihr, wie der Charakter nach dem Gegner tritt, schlägt oder sticht.

Wii Fauliger Mundgeruch ist im Moment noch das kleinste Problem. Beißt Euch der Zombie, spritzt das Pixelblut auf den Bildschirm.

Auf diese Gelegenheit haben alle "Resident Evil"-Fans gewartet: nach Jahren des nervenzehrenden Kampfes gegen renitente Untote, bebrillte Fieslinge und knifflige Kopfnüsse endlich ins Herz des diabolischen Pharma-Konzerns Umbrella vorzustoßen und den fädenziehenden Weißkitteln ein für alle Mal das Handwerk zu legen. Wäre nicht Shinji Mikami gewesen, der Traum aller "Resi"-Zocker hätte sich vielleicht schon 2004 erfüllt. Doch der Urvater der digitalen Zombiemär hatte anderes im Sinn: In "Resident Evil 4" war die Biowaffenfirma längst erledigt, unrühmlich durch Finanzsanktionen und Aktienniedergang dahingerafft. "Wie jetzt? Keine unterirdischen Forschungseinrichtungen mehr, kein Ringen mit dem Tyrant und kein Wiedersehen mit Oberbösewicht Albert Wesker?", wird sich manch enttäuschter Fan gefragt haben. Zwar keimte die Hoffnung auf eine Wiederkehr Umbrellas auf, ein bitterer Nachgeschmack blieb bestehen. Was war in den sechs Jahren zwischen "Resident Evil Code: Veronica" und "Resident Evil 4" mit der Firma, ihren Forschungsanlagen und Virus-Kreationen geschehen? Fragen, die uns über den Atlantik nach San Francisco zum Capcom Gamers Day getrieben haben.

Die Wahrheit hinter dem Niedergang von Umbrella – das ist es, was "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" verspricht. Die spielerische Umsetzung der Firmendemontage überraschte uns dann doch. Als die Lichter nach dem eineinhalb Minuten langen Trailer wieder angehen, blicken wir ringsum in irritierte Gesichter. Allen Spieljournalisten scheint die gleiche Frage auf die Stirn geschrieben zu sein: ein Lightgun-Shooter? Theoretisch fehlt dem Wii die geeignete Schusswaffen-Peripherie, um "The Umbrella Chronicles" als Lichtpistolenspektakel zu klassifizieren. Praktisch betrachtet ist der neueste "Resident Evil"-Titel jedoch näher mit Segas indiziertem Zombie-Lightgun-Shooter verwandt als mit irgendeinem anderen Spiel. "Bei 'The Umbrella Chronicles' haben wir uns auf den Ballerpart der 'Resident Evil'-Marke konzentriert und versucht, diesen zu



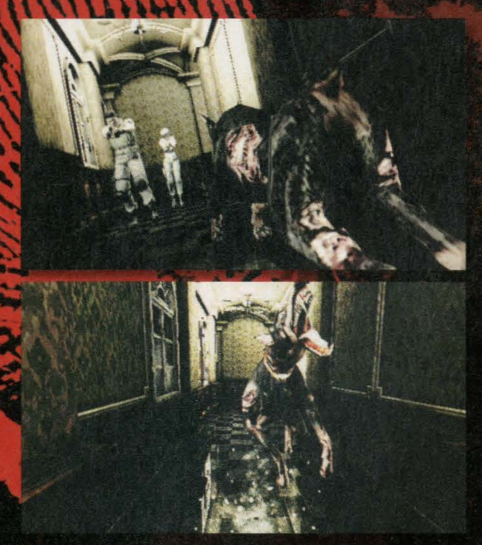
» CHRIS REDFIELD

Geburtsdatum: 1973
Alter beim letzten Serienauftritt: 25
Auftritte in: Resident Evil, Resident Evil Code: Veronica und wahrscheinlich Resident Evil 5

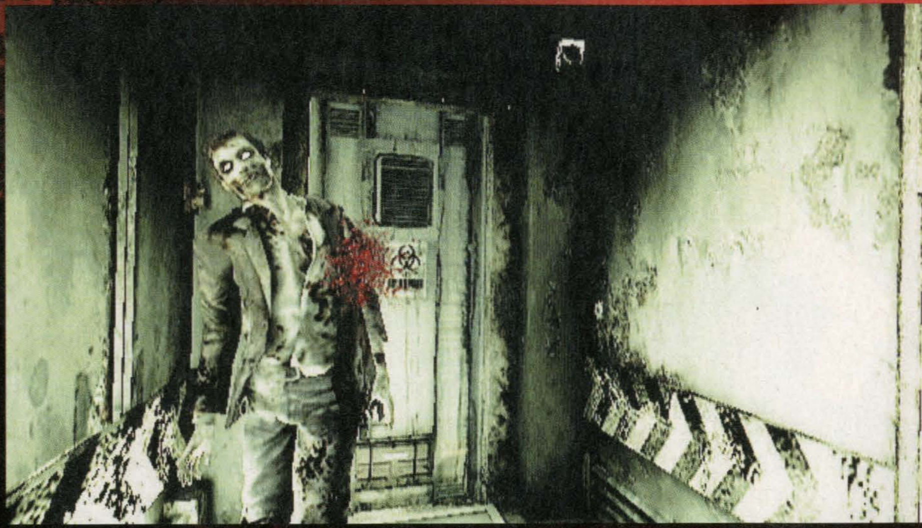
Als Chris wegen Befehlsverweigerung aus der Air Force entlassen wurde, rekrutierte Barry Burton ihn für das S.T.A.R.S. Alpha Team. Chris ist ein ausgezeichneter Schütze, eckt wegen seiner impulsiven Art jedoch bei den Vorgesetzten an. Seine Freunde sind ihm wichtig und er unterhält eine sehr innige Beziehung zu seiner jüngeren Schwester Claire. Um sie zu schützen, bricht er nach dem Vorfall im Herrenhaus jeglichen Kontakt ab und startet seinen persönlichen Feldzug gegen Umbrella. Doch Claire sucht nach ihm und Chris ist gezwungen, ihr aus der Patsche zu helfen. Bei dieser Gelegenheit trifft er auf seinen Erzfeind, den totgeglaubten Albert Wesker.



Wii Pfeilschnelle Crimson-Head-Zombies tauchen plötzlich aus dem Dunkel auf und attackieren Euch mit scharfen Krallen – zielt auf den kahlen Kopf!



Wii Binnen Sekunden schwenkt die Kamera von der Third-Person- in die First-Person-Perspektive.



Wii Gut gezielt ist halb gewonnen: Wer das Anvisieren per Remote perfekt beherrscht, landet vermehrt Kopfschüsse. Weniger akkurate Schützen begnügen sich mit Armtreffern.

intensivieren", erklärt Produzent Masachika Kawata den verdutzten Redakteuren. Besser hätte er es angesichts des reduzierten Konzeptes nicht ausdrücken können: Das Spiel schiebt Euch automatisch wie auf Schienen durch die Levels, alles was Ihr tun müsst, ist aus der Ego-Perspektive die Remote auf die Gegner richten und die B-Taste drücken.

"Das Spiel wurde von Grund auf neu für den Wii entwickelt. Es handelt sich um keine Umsetzung, sondern eine neues Konzept", fährt Kawata fort. Damit hat er nur zum Teil recht. Das Spielprinzip unterscheidet sich von früheren Episoden, ist aber für "Resi"-Fans nicht gänzlich unbekannt: Drei mäßig spannende und spielerisch enttäuschende Lightgun-Shooter entführten den Zocker schon früher auf einen Ego-Trip durch zombieverseuchte Levels. Bei Horror-Veteranen wird das Wii-Spektakel aber aus einem anderen Grund Erinnerungen wachrufen. In "The Umbrella Chronicles" dreht sich alles um die unredliche Pharma-Firma, Verweise auf alte Serienteile ergeben sich damit zwangsläufig. Und tatsächlich schickt Capcom den Spieler auf eine Sightseeing-Tour durch die berühmtesten Schauplätze der "Resident Evil"-Geschichte: das gruselige Herrenhaus aus Episode 1, der elegante Zug aus "Zero" sowie das oft besuchte Polizeirevier von Raccoon City, um nur einige der Sehenswürdigkeiten zu nennen. Zirka die Hälfte des Abenteuers recycelt Szenarien aus "Resident Evil Zero" sowie den Teilen 1, 2 und 3. Der zweite Part führt Euch schließlich in das Bollwerk des Feindes. Was uns dort erwartet, darüber können wir derzeit nur spekulieren. Wie die namhaften Schauplätze aussehen, weiß dagegen jeder Fan, doch werden hier weder pixelige Polygonkulissen noch Renderoptiken angepriesen. Stattdessen erweckt echte 3D-Grafik die Örtlichkeiten zu prachtvollem Leben – qualitativ vergeichbar mit den vorberechneten Hintergründen des GameCube-Remakes.

»Capcom schickt den Spieler auf eine Sightseeing-Tour durch die berühmtesten Schauplätze der "Resident Evil"-Geschichte.«

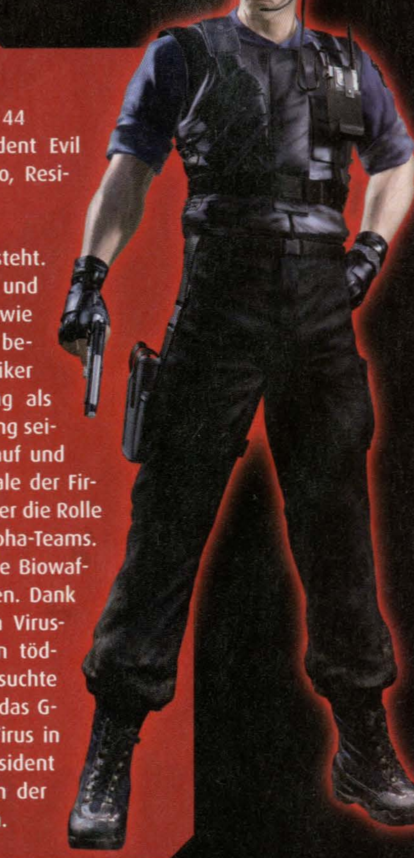


» JILL VALENTINE

Geburtsdatum: 1975
Alter beim letzten Serienauftritt: 23
Auftritte in: Resident Evil, Resident Evil 3: Nemesis

Ihr Vater war ein bekannter Einbrecher, sie strebt eine Karriere bei der Polizei an. Jill besitzt einen großen Sinn für Gerechtigkeit und setzt ihr Talent beim Schlösserknacken für gute Zwecke ein. Obwohl sie mit Chris Redfield eine tiefe Freundschaft verbindet, folgt sie ihm nach dem Herrenhaus-Zwischenfall nicht nach Europa. Sie hofft in Raccoon City Beweise für die geheimen Virusexperimente von Umbrella zu finden, ist aber gezwungen, die Stadt zu verlassen, als diese von Zombies überrannt und von der amerikanischen Regierung zum Abschuss freigegeben wird. Sie begibt sich nach Europa, findet jedoch nur den leeren Unterschlupf von Chris vor.

» ALBERT WESKER



Geburtsdatum: 1960
Alter beim letzten Serienauftritt: 44
Auftritte in: Resident Evil, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil Zero, Resident Evil 4

Ein Bösewicht wie er im Buche steht. Wesker ist ehrgeizig, verschlossen und trägt ständig dunkle Klamotten sowie eine tiefschwarze Sonnenbrille. Er begann seine Karriere als Biotechniker bei Umbrella, gab seine Stellung als Forscher jedoch nach der Ermordung seines Vorgesetzten James Marcus auf und arbeitet in der Informationszentrale der Firma weiter. Zum Schein übernahm er die Rolle des Anführers des S.T.A.R.S.-Alpha-Teams. Im Geheimen plante er jedoch die Biowaffenfirma und S.T.A.R.S. zu verraten. Dank eines von Umbrella entwickelten Virus-Cocktails überlebte Wesker einen tödlichen Angriff des Tyrant und versuchte danach, mit Hilfe von Ada Wong das G-Virus und später das T-Veronica-Virus in seine Gewalt zu bringen. In "Resident Evil 4" arbeitet Albert Wesker an der Wiederauferstehung von Umbrella.

Wii Gierig blickt das Biest empor: Auf der Balustrade steht Ihr in perfekter Schussposition. Wartet, bis die Schlange ihr verwundbares Maul aufreißt.



Wii Der Rüstungsraum – diesmal ohne Rätsel, dafür mit Zombies. Ballert auf die Statuen, um Waffen und Kräuter aufzudecken.

Interview » Masachika Kawata



Im MAN!AC-Interview: Masachika Kawata, Produzent von "Resident Evil 4 Wii Edition" und "Resident Evil: The Umbrella Chronicles".

Warum haben Sie sich für Wii als Plattform entschieden?
Wegen der Möglichkeiten, die uns der Wii mit seiner ausgefallenen Steuerung bietet. Der Wii ist eine wundervolle Konsole, um Spiele zu entwickeln und bestens für "The Umbrella Chronicles" geeignet.

"The Umbrella Chronicles" umfasst nur "Resident Evil" und die Episoden "Zero, 1, 2 und 3". Gibt es einen Grund, warum Sie "Code: Veronica" ignorieren?
Wir haben uns für diese vier Teile entschieden, weil die Umbrella Corporation dort am prominentesten vertreten ist. Wir erzählen hier die Story von Umbrella und wollen den Handlungsrahmen daher auf die wichtigsten Spiele eingrenzen.

Die "Resident Evil"-Lightgun-Shooter sind spielerisch nichts Besonderes. Wieso versuchen Sie es erneut mit der Ego-Ansicht?
Während der Entwicklung haben wir viele Möglichkeiten ausprobiert und uns schlussendlich für die First-Person-Perspektive entschieden. Weil wir uns weniger auf die Bewegung und mehr auf den Ballerpart konzentrieren wollten, erschien uns diese Kamera-Ansicht am sinnvollsten.

Wird es je wieder ein "Resident Evil" im alten Stil geben?
Das haben wir noch nicht entschieden. Wir denken viel über die Zukunft der Serie und darüber nach, wie und auf welche Weise wir die "Resident Evil"-Geschichte am besten weiter erzählen können.

Aber was wäre eine "Resident Evil"-Chronik ohne ihre Helden. Schließlich sind es Stereotypen wie Chris Redfield, Jill Valentine und Albert Wesker, die sich für uns durchs Umbrella-Komplott wühlen und mit Untoten und anderen Monstern ringen. Für den Rückblick begnügt sich Capcom nicht mit der Wahl eines Charakters. Im Wii-Shooter dürft Ihr gleich mehrere der Helden aus über zehn Jahren "Resident Evil" spielen: Unter anderem geben Rebecca Chambers, Billy Coen, Chris Redfield, Jill Valentine und Carlos Oliveira ihr Stelldichein. Noch nicht offiziell als Spielfigur bestätigt, aber definitiv mit an Bord ist Superschurke Albert Wesker.

Hier drängt sich wieder der Vergleich mit Lightgun-Shootern auf: Wie in vielen Lichtpistolenspielen ist es auch in "The Umbrella Chronicles" ein Duo, das sich den Zombiehorden stellt. Verbriefte Paarungen, auf die Ihr Euch freuen dürft, sind Chris und Jill, Rebecca und Billy sowie Jill und Carlos. Abgesehen von verbalen Hinweisen wie "Lass uns nach Überlebenden suchen", hält sich der zweite Charakter jedoch aus dem Geschehen raus. Aber wer weiß, vielleicht übernimmt später ein Mitspieler die Rolle des passiven Partners und Ihr ballert Euch gemeinsam durch die Levels.

Bei unserem Probezock in San Francisco waren wir jedenfalls auf uns alleine gestellt. Die knapp 20 Minuten lange Demoversion verfrachtete uns in Gestalt von Chris Redfield in ein nur allzu bekanntes Etablissement: Statt

» REBECCA CHAMBERS

Geburtsdatum: 1980
Alter beim letzten Serienauftritt: 18
Auftritte in: Resident Evil, Resident Evil Zero

Das jüngste Mitglied im S.T.A.R.S.-Kader. Ihre Unsicherheit und den Mangel an Kampferfahrung versucht sie hinter ihren hervorragenden medizinischen Kenntnissen zu verbergen. Als der Helikopter des Bravo-Teams in den Arkley-Wäldern abstürzt, wird Rebecca von ihrem Team getrennt und trifft in einem Privatzug der Firma Umbrella auf den verurteilten Mörder Billy Coen. Gemeinsam entkommen sie einer geheimen Trainingseinrichtung. Danach versucht Rebecca in dem nahegelegenen Herrenhaus ihre Kameraden zu finden und trifft dort auf Chris Redfield. Sie ist die einzige Überlebende des Bravo-Teams.

» BILLY COEN

Geburtsdatum: 1972
Alter beim letzten Serienauftritt: 26
Auftritte in: Resident Evil Zero

Billy verdankt sein Leben der Zombie-Tragödie in den Arkley-Bergen. Auf dem Weg zu seiner Hinrichtung wurde der Gefangenentransporter von mutierten Kreaturen überfallen, was dem Ex-Marine die Flucht in das abgelegene Umbrella-Trainingscamp ermöglichte. Hier schloss er sich mit der S.T.A.R.S.-Sanitäterin Rebecca Chambers zusammen. Ihr gestand der ansonsten schweigsame Billy, nicht an der Ermordung von 23 Zivilisten in einem afrikanischen Dorf beteiligt gewesen zu sein. Rebecca glaubte dem fälschlich verurteilten Billy und gab nach dem Ende ihres gemeinsamen Abenteuers dessen Tod zu Protokoll, um seine Flucht zu decken.



Wii Schauplatz 1: Die Ruhe trügt – Raccoon City ist von mordlüsternen Kreaturen überlaufen.

Wii Schauplatz 2: Das Herrenhaus, wie Ihr es aus dem GameCube-Remake kennt. Diesmal gibt es in der Eingangshalle aber keine Schreibmaschine.

Wii Von Türen, Kronleuchtern über Gemälden bis hin zu Statuen ist vieles in den Levels zerstörbar. Passt jedoch auf, dass Euch der Schutt nicht behindert.

Horror erwartete uns in den maroden Wänden des Herrenhauses Action – viel Action. Die Lauferei überlassen wir den Wii-Chips und konzentrieren uns darauf, das Fadenkreuz per Remote auf Zombies, Hunde und Krähen zu richten. Mit flotten Schwenks fängt die Kamera die angreifenden Monster ein, die sich bedrohlich nahe vor uns aufbauen. Binnen Sekunden jagen wir ein Dutzend Pistolenkugeln in Gliedmaßen, Körper und Köpfe, bevor die sabbernden Untoten ihre Zähne in unserem Hals versenken und den Bildschirm mit einer Blutfontäne überdecken können. Nachladen. Eine knappe Handbewegung nach unten füllt das Magazin und die Munitionsanzeige um das Fadenkreuz. Zusätzlich zu den drei Knarren (Pistole, Schrotflinte, MG) der Demo, zwischen denen wir via Digikreuz wechseln, verspricht Capcom die üblichen Verdächtigen wie Raketenwerfer und Granaten für das fertige Spiel. Kaum haben wir den letzten Gegner niedergestreckt, geht es schnellen Schrittes weiter: Durch das Esszimmer, die Lobby in den berüchtigten Fenstergang – und auch diesmal springen geifernde Hunde durch die Fenster. Ein aufblinkendes Kommando drängt uns, den A-Knopf zu drücken. Die Kamera fährt herum, wir sehen Chris und Jill, wie sie aus der Third-Person-Perspektive die Waffen zücken und den heransprintenden Cerberus erschießen. Mehrmals im Spiel werdet Ihr solche und andere Gegenangriffe starten. Drückt Ihr im rechten Moment die A-Taste, zeigt Euch eine Sequenz, wie sich der Charakter erfolgreich zur Wehr setzt.

Haben wir schon erwähnt, dass wir nicht nur mit der Remote, sondern auch mit dem Nunchuk spielen? Jedenfalls könnt Ihr mit dem Analogknüppel des Zweitcontrollers die Kamera manipulieren. Indem Ihr Euch umblickt, entdeckt Ihr Waffen, Munition, Heilkräuter sowie Alternativ-

» CARLOS OLIVEIRA

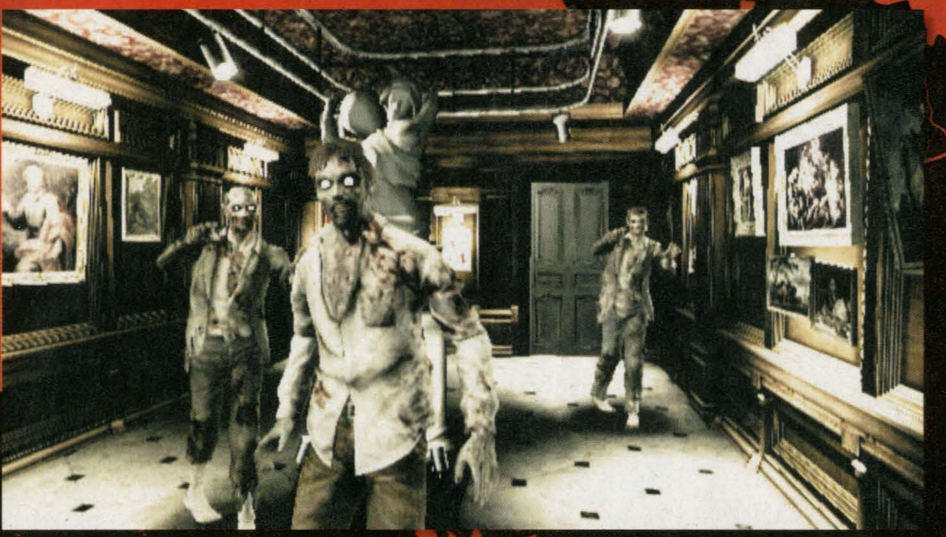
Geburtsdatum: 1977
Alter beim letzten Serienauftritt: 21
Auftritte in: Resident Evil 3

Als Corporal der Umbrella Biohazard Countermeasure Squad (U.B.C.S.), die sich zum Großteil aus Kriegsverbrechern und Söldnern zusammensetzt, hat auch Carlos Oliveira keine weiße Weste. Bevor er für Umbrellas speziellen Rettungsservice tätig wurde, diente Carlos in einer südamerikanischen Guerilla-Gruppe. Daher auch sein Talent für schwere Waffen. Sein Herz sitzt jedoch am rechten Fleck, denn mehrmals hilft er Jill in Raccoon City aus der Klemme. Als er erfährt, dass Umbrella die U.B.C.S.-Soldaten mit Absicht den Zombies zum Fraß vorgeworfen hat, beschließt er gemeinsam mit Jill aus der Stadt zu fliehen.

» CLAIRE REDFIELD

Geburtsdatum: 1979
Alter beim letzten Serienauftritt: 19
Auftritte in: Resident Evil 2, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil Gun Survivor 2

Die kleine Schwester von Chris Redfield geriet auf der Suche nach ihrem Bruder mitten in die Zombie-Invasion von Raccoon City. Die College-Studentin besitzt zwar keine militärische Vorbildung, weiß aber mit Schusswaffen umzugehen. Gemeinsam mit dem Polizisten Leon S. Kennedy und der Tochter des Wissenschaftlers Birkin gelang ihr die Flucht aus der verseuchten Stadt. Danach folgte sie der Spur ihres Bruders nach Europa, wird dort aber von Umbrella gefangen genommen und auf die Insel Rockfort verschleppt. Ihre Odyssee endet in einer geheimen Forschungsstation in der Antarktis, wo sie schließlich von ihrem Bruder gerettet wird. **Hinweis:** Charakter noch nicht für "Umbrella Chronicles" bestätigt.



Wii Mehrere Zombies stürzen sich gierig grabschend auf Euch: Welch ein Glück, dass Eure Standardpistole unendlich viel Schuss fast. Passt jedoch auf, wenn Ihr beim Nachladen die Remote senkt.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Lightgun-Shooter
Termin	2007

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Das gefällt uns:
- » actiongeladene Schießerei mit Zombies und anderen Serien-Monstern
- » unkomplizierte Wii-Steuerung
- » schicke Optik mit vielen zerstörbaren Elementen

Daran muss gearbeitet werden
- » Spielprinzip sehr simpel und bisher wenig abwechslungsreich

Die lang erwartete Abrechnung mit Umbrella als unkomplizierter Ballerspaß.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

wege, die Ihr via A-Knopf aufhebt bzw. anwählt. Die wenigstenn Gegenstände liegen frei zugänglich, sondern verstecken sich in allerlei zerstörbaren Gegenständen. Ihr könnt Türen, Fenster und Möbel zerschießen, Gemälde von den Wänden ballern und Lampen ausknipsen. Letzteres ist keine gute Idee, wenn Ihr nicht in einem dunklen Raum mit Zombies enden wollt. Inzwischen sind wir bei der Demo im zweiten Stock der Villa angekommen und haben Bekanntschaft mit den flinken Crimson-Head-Zombies gemacht. Die Biester sind jedoch harmlos im Vergleich zu der Riesenschlange, die uns in der Bibliothek erwartet. Mehrere Ladungen Schrot in das mit Giftzähnen besetzte Maul erledigen auch dieses Problem.

»Ihr könnt Türen und Möbel zerschießen, Gemälde von den Wänden ballern und Lampen ausknipsen.«

Verständlicherweise bietet "The Umbrella Chronicles" nicht die Spieltiefe alter "Resident Evil"-Episoden. Hier dreht sich alles um schnelle Action und viel Splatter. Doch welcher "Resi"-Fan sagt dazu nein?

Übrigens, erinnert Ihr Euch noch an den Remote-Pistolenaufsatz von der letzten E3 (siehe Bild rechts)? Welches Spiel wäre besser für den Zapper-Controller geeignet als das Wii-"Resident Evil"? Vielleicht denkt Nintendo ebenso, schließlich wird der Konsolenlieferant und nicht Hersteller Capcom das Shooter-Spiel vertreiben. Wir wären jedenfalls nicht überrascht, wenn "The Umbrella Chronicles" mit der Waffenhalterung für die Remote ausgeliefert werden würde. *jw*



Wii Der Prototyp einer Remote-Knarre – mögliches Accessoire für "RE: TUC"?

» LEON S. KENNEDY

Geburtsdatum: 1977
Alter beim letzten Serienauftritt: 27
Auftritte in: Resident Evil 2, Resident Evil Gaiden, Resident Evil 4

Frisch von der Polizeiakademie traf Leon in Raccoon City ein, nur um die Stadt von Untoten überrannt vorzufinden. Entschlossen, seine Pflicht als Gesetzeshüter zu erfüllen, suchte er nach Überlebenden und einer Fluchtroute. Dabei begegnete er der Spionin Ada und verliebte sich in sie. Jedoch trennten sich ihre Wege und Leon glaubte, Ada sei tot. Nach Raccoon City ließ er sich für den Secret Service, den Sicherheitsdienst des US-Präsidenten, ausbilden. Sechs Jahre später sucht er in Spanien nach der entführten Tochter des Präsidenten, wo er erneut auf Ada trifft.

Hinweis: Charakter noch nicht für "Umbrella Chronicles" bestätigt.

» ADA WONG

Geburtsdatum: 1974
Alter beim letzten Serienauftritt: 30
Auftritte in: Resident Evil 2, Resident Evil 4

Ada kam auf der Suche nach ihrem Freund, einem Umbrella-Angestellten namens John, nach Raccoon City. Doch die Beziehung war fingiert, in Wirklichkeit sollte Ada für Albert Wesker das G-Virus stehlen. Der Plan scheiterte, als sich die Spionin in den Polizisten Leon verliebte. Für ihn opferte sie sich, wurde aber von Wesker gerettet. Sechs Jahre später kreuzen sich die Wege von Ada und Leon erneut. Sie soll Wesker bei der Wiederauferstehung von Umbrella helfen, arbeitet im Geheimen aber für eine andere, unbekannte Firma. Weil sie immer noch Gefühle für Leon hegt, verhilft sie ihm auch diesmal zur Flucht.

Hinweis: Charakter noch nicht für "Umbrella Chronicles" bestätigt.



Resident Evil 4



Wii Zielhilfe gibt's bei der Wii-Version nicht mehr per rotem Laserpointer. Stattdessen zeigt Euch ein großes Fadenkreuz, welcher Gegner die nächste Ladung Schrot mitten in die hässliche Visage bekommt.

Das Action-Highlight der letzten Jahre kommt zurück auf die Nintendo-Konsole. Wir haben die Wii-Version von "Resident Evil 4" unter die Lupe genommen.

Es war ein schwarzer Tag für Nintendo-Fans, als Capcom "Resident Evil 4 (dt.)" für die PlayStation 2 veröffentlichte: Der Hersteller beendete damit nicht nur die Gamecube-Exklusivität der Horror-Reihe, PS2-Besitzer bekamen außerdem mehr Spiel fürs Geld. Neue Kostüme und Waffen sowie fünf zusätzliche Episoden mit der geheimnisvollen Agentin Ada Wong erweiterten das Actionfest um mehrere Stunden Spielspaß und waren uns in der MAN!AC eine Aufwertung auf 93% wert. Doch wer zuletzt lacht, lacht bekanntlich am besten: Im Juni kommt "Resident Evil 4" zurück zu Nintendo – mit allen Extras der PS2-Version und ein an den Wii angepasstes Spielerlebnis.

"Wir sind sehr an der Hardware interessiert und denken, dass 'Resident Evil 4' auf dem Wii zu einem noch interessanteren Spiel wird." Wie nicht anders zu erwarten, wich Produzent Masachika Kawata geschickt der Frage nach dem Grund für eine Wii-Version aus. Doch wen interessiert schon das 'Warum', wenn das 'Wie' so viel wichtiger und spannender ist. In diesem Punkt, nichts für ungut, wollen wir uns nicht auf Kawatas Worte verlassen. Also ran an die Spielstationen und losgelegt.

Mit dem Analogstick des Nunchuk-Controllers bewegen wir Blondschopf Leon S. Kennedy bedächtig durch die Spielewelt – es könnte ja sein, dass sich bekannte Gemeinheiten

Wii Schnittiges Feature: Bei der Wii-Version zückt Ihr das Messer durch eine schnelle Remote-Bewegung – intuitiver geht's nicht.

Wii Die 'Quick Time Events' erfordern bewegungsintensiven Gebrauch der Remote. Dreht, schüttelt und wedelt die Fernbedienung wie angegeben.



Wii Voller Körpereinsatz: Um Leon aus gefährlichen Situationen zu retten, schüttelt Ihr wie wild die Fernbedienung.

Wii Knöpfchen muss man haben: Nach hektischem Remote-Gerüttel folgt oft ein gezielter Tastendruck.



Wii Aufdringliche Dörfler beseitigt Ada nicht nur per Waffengewalt. Kommt ein Gegner ins Straucheln, verpasst Ihr ihm mit der A-Taste einen deftigen Tritt.

wie explosive Stolperdrähte und Bärenfallen an unbekannten Stellen befinden. Doch der zuständige Capcom-Mitarbeiter gibt Entwarnung, das Abenteuer ist auf dem Wii inhaltsgleich mit den anderen Versionen. Mit dieser Gewissheit werfen wir alle Vorsicht über Bord, drücken zusätzlich den C-Knopf und dringen flinken Fußes in ein nur allzu bekanntes spanisches Dörfchen vor – es wird Zeit, die Treffsicherheit per Remote auszutesten.

»In den 'Quick Time Events' kombiniert Ihr hektisches Gefuchtel mit Einsatz der A- und B-Taste.«

"Perfekt für Wii geeignet", bezeichnet Kawata das Zielen mit der Remote. Und tatsächlich fällt es nicht schwer, die mit Mistgabeln und Messern bewaffneten Bewohner ins Visier zu nehmen: Durch Gedrückthalten der B-Taste bringen wir die Waffe in Anschlag und ein großes Fadenkreuz statt des gewohnten roten Laserpointers gibt uns Zielhilfe. Befindet sich Leon nicht im Clinch mit geifernden Dörflern, schleimigen Insekten und anderem Ungetier, kontrollieren wir durch knappe Bewegungen mit der Fernbedienung die Kamera. Messer fliegen, Köpfe platzen und Schmerzensschreie gellen aus den Lautsprechern, als wir mit dem A-Knopf Schüsse in die aufgebrachte Menge feuern. Hektische Bewegungen mit der Remote wären hier fatal. Wer dagegen mit ruhiger Hand spielt, schießt den Feinden sogar die Waffen aus den Fingern.

Andernorts ist panikartiges Wedeln mit der Fernbedienung Pflicht, rettet es doch den blonden Helden aus gefährlichen Situationen: Packt ein Gegner Leon am Kragen, droht ein Felsen ihn zu überrollen oder ein Ungeheuer ihn ins Wasser zu ziehen, bewegt Ihr die Remote mehrmals schnell von rechts nach links. In den berüchtigten 'Quick Time Events' kombiniert Ihr hektisches Gefuchtel mit gezieltem Einsatz der A- und B-Taste. Völlig intuitiv nutzt Ihr in der Wii-Version das Messer: Die Klinge zückt Leon nicht mehr auf Knopfdruck, stattdessen braucht Ihr nur die Fernbedienung zu schütteln. 'Search Knife System' nennt Kawata das vereinfachte Nahkampfmanöver, mit dem Ihr Sektenmitglieder und Holzkisten in kleine Scheiben schneidet. Wer es vorzieht, darf aber jederzeit auf das alte Kontrollschema umsteigen. Weitere Aktionen, in denen Leon mit der Umgebung interagiert, das heißt Gegenstände aufnimmt, über Hindernisse hechtet oder Türen öffnet, führt Ihr wie schon bei der GameCube-Version mit der prominenten A-Taste aus.

Nach kurzer Eingewöhnung steht damit fest: Die Anpassung der Steuerung ist Capcom vorzüglich gelungen. Und was ist mit dem Rest? Der 'Rest' ist: Action-Feuerwerk auf höchstem spielerischen Niveau; die zusätzlichen Ada-Missionen der PS2-Version; alles präsentiert in der Grafik-Qualität der GameCube-Fassung – diesmal mit echtem 16:9-Modus. Genügend Gründe, sich als Wii-Besitzer mächtig zu freuen. *jw*



Wii Seperate Ways – getrennte Wege geht Ihr mit Ada Wong. In den vormals PS2-exklusiven Bonusmissionen mit der sexy Agentin erfahrt Ihr Neues über die Story von "Resident Evil 4".

INFOS

System	Wii
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	Juni

RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

Das gefällt uns:
- » einfache wie intuitive Wii-Steuerung
- » 'Quick Time Events' dank Remote noch spaßiger
- » feine Optik auf Niveau der Gamecube-Version
- » echter 16:9-Modus
- » PS2-Bonus-Missionen mit Ada Wong enthalten

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Das Beste aus zwei Versionen: meisterhaft an Wii angepasst und mit allen Extras der PS2-Fassung.

Chronologie des Grauens

Resident Evil

Obwohl nicht das erste Survival-Horror-Spiel, gilt "Resident Evil" als Begründer dieses Genres. Inspiriert von George A. Romeros Zombiefilmen und dem NES-Spiel "Sweet Home" schockte "Resident Evil" mit einem spannenden Mix aus Splatter- und Rätsel-Einlagen. In Japan ist die "Resident Evil"-Reihe unter dem Namen "Biohazard" bekannt. Am 10. Dezember 1997 veröffentlichte Capcom eine Director's-Cut-Version mit neuen Kameraperspektiven, anders platzierten Gegnern sowie neuen Outfits und Waffen. Damit sollte die Wartezeit auf den zweiten Teil verkürzt werden. Sechs Jahre nach dem Original kam "Resident Evil" erneut zu Ehren – als grafisch aufgepepptes GC-Remake.

D-Veröffentlichung » 1. August 1996
Systeme » PSone, PSone (Dual Shock) Sega Saturn, GC

Resident Evil 2 (indiziert)

D-Veröffentlichung » 8. Mai 1998
Systeme » PSone, PSone (Dual Shock Ver.), Dreamcast, N64, GC, Tigers Game.com

Resident Evil 3



Teil 3 wich in einigen Punkten vom Gruselkonzept der Vorgänger ab. Einzige Hauptperson war Jill Valentine und Schauplatz die komplette Stadt Raccoon City. Der Spieler durfte aus Pulversorten Munition mischen, musste Quick-Time-Events bestehen und wurde von Nemesis durch die Stadt gejagt.

D-Veröffentlichung » 18. Februar 2000
Systeme » PSone, Dreamcast, GC

Resident Evil Code: Veronica & Code: Veronica X (indiziert)

D-Veröffentlichung » 26. Mai 2000
Systeme » Dreamcast, PS2, GC

Resident Evil Survivor



Capcoms erster "Resi"-Lightgun-Shooter: Mit Namcos GunCon macht Ihr Jagd auf Zombies, Licker und Tyrants in pixeligen Kulissen. "Survivor" bot keine Rätsel und nur sehr wenige Schocker.

D-Veröffentlichung » 30. August 2000
Systeme » PSone

Resident Evil Gaiden



Im Handheld-Debüt der Zombiehatz schlüpft der Spieler in die Rolle von Barry Burton, der auf dem Luxusdampfer Starlight nach Leon S. Kennedy sucht. Während Ihr aus der Vogelperspektive durch die Gänge stromert, wird bei den Kämpfen in die Ego-Ansicht umgeschaltet.

D-Veröffentlichung » 17. Dezember 2001
Systeme » Game Boy Color

Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica



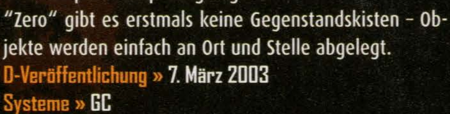
Der zweite Lightgun-Einsatz im "Resident Evil"-Universum bietet die aus "Code: Veronica" bekannten Figuren und Kulissen. Anders als in gängigen Lichtpistolen-Shootern bewegt sich der Spieler frei durch die Level. Das Spiel ist dennoch eine Enttäuschung.

D-Veröffentlichung » 8. Februar 2002
Systeme » PS2

Resident Evil Zero



Die Nullnummer erzählt die Vorgeschichte zu "Resident Evil". Statt mit zwei Charakteren separat zu spielen, zieht Ihr im Duo los und wechselt per Tastendruck zwischen den Figuren. Viele Rätsel sind auf das Kumpel-Prinzip ausgelegt. In "Zero" gibt es erstmals keine Gegenstandskisten – Objekte werden einfach an Ort und Stelle abgelegt.



D-Veröffentlichung » 7. März 2003
Systeme » GC

Resident Evil Dead Aim



Das dritte und beste Lichtpistolen-Spektakel verbindet klassische "Resi"-Struktur mit Ego-Ballereien. Während Ihr Euch durch einen Luxusdampfer bewegt, blickt die Kamera der Spielfigur Bruce McGivern über die Schulter. Beim Kämpfen schaltet das Spiel in die Ego-Sicht.

D-Veröffentlichung » 11. Juli 2003
Systeme » PS2

Resident Evil Outbreak



Das erste "Resident Evil" mit Online-Modus – nur schade, dass dieser in der PAL-Fassung fehlt. So müsst Ihr Euch auf der Zombieflucht mit bis zu drei KI-gesteuerten Kollegen begnügen. Diese helfen Euch in fünf Raccoon-City-Szenarien mit Feuerkraft und Medi-Paks aus.

D-Veröffentlichung » 17. September 2004
Systeme » PS2

Resident Evil 4

Mit "Resident Evil 4" brach Capcom mit dem in die Jahre gekommenen Horror-Konzept. Statt dramatischer Kameraperspektiven, fauliger Zombies und Rätsel stand pure Action aus der Verfolgeransicht auf dem Spielplan. In der Rolle von Leon S. Kennedy metzgern sich die Spieler durch besessene Sektenmitglieder, Trolle und Kettensägen schwingende Irre. Der harte Schnitt half der populären Serie, wieder auf die Beine zu kommen.

D-Veröffentlichung » 18. März 2005
Systeme » GC, PS2, Wii

Resident Evil Outbreak File #2

Beim zweiten "Outbreak"-Teil kommen PAL-Spieler endlich in den Genuss des Online-Modus. Das Spielprinzip ändert sich dagegen nicht: Noch immer irrt Ihr mit Teamkollegen durch fünf Szenarien. Auch dieser Teil kämpft mit langen Ladezeiten und einem nervigen Zeitlimit dank Virusinfektion.

D-Veröffentlichung » 26. August 2005
Systeme » PS2

Resident Evil Deadly Silence



Für den zweiten Handheld-Einsatz funktioniert Capcom den kultigen Erstling zum DS-Abenteuer um. Mit Stylus und Touchscreen löst der Spieler neue Rätsel und vernichtet aus der Ego-Perspektive Gegner mit dem Messer. Auf dem Modul befinden sich zusätzlich ein Multiplayer- und Battle-Modus.

D-Veröffentlichung » 31. März 2006
Systeme » DS

Resident Evil Umbrella Chronicles

Die Wii-Version soll klären, was mit Umbrella zwischen "Resident Evil 3" und "Resident Evil 4" geschehen ist. Zur Hälfte spielt Ihr Szenen aus den ersten drei Teilen nach, die anderen 50 Prozent sind frisches Material.

D-Veröffentlichung » 2007
Systeme » Wii

Resident Evil 5

Viel ist über den ersten Next-Gen-Auftritt der Serie nicht bekannt. Sicher ist aber, dass Capcom den mit "Resident Evil 4" eingeschlagenen, actionlastigen Kurs beibehalten wird.

D-Veröffentlichung » voraussichtlich 2008
Systeme » PS3, Xbox 360



Aufstieg und Fall von Umbrella

In "Resident Evil" dreht sich alles um das Pharma-Unternehmen Umbrella und seine geheimen Biowaffenexperimente. In über zehn Jahren "Resident Evil" erfährt der Spieler mehr und mehr über die Entstehung und Motivation der diabolischen Gesellschaft. Die wichtigsten Ereignisse haben wir für Euch in einer Firmenhistorie zusammengetragen.

Leitsatz: Disziplin, Gehorsam, Einheit

Allgemeines:

Der Hauptsitz von Umbrella liegt in Europa, drei ihrer bedeutendsten Forschungsanlagen befinden sich jedoch in und um Raccoon City. Umbrella ist damit Hauptarbeitgeber der beschaulichen US-Gemeinde. Zugleich besticht die Firma seit Jahrzehnten hochrangige Beamte der Stadt.

1960

1962 » Ozwell E. Spencer beauftragt den Architekten George Trevor, eine herrschaftliche Villa samt unterirdischem Labor in den Arkley Bergen außerhalb der amerikanischen Stadt Raccoon City zu errichten.

1967 » Die Aristokraten Ozwell E. Spencer, Edward Ashford und der Forscher James Marcus entdecken das Progenitor-Virus. Das Trio will die Eigenschaften des Virus, die DNA lebender Organismen zu verändern, für biologische Waffen nutzen.
Das Arkley Labor ist fertiggestellt, Trevor wird ermordet und seine Frau und Tochter als Testobjekte für das Progenitor-Virus missbraucht.

1968 » Spencer und Ashford gründen zum Schein den international tätigen Pharma-Konzern Umbrella, um weiter an dem Progenitor-Virus für militärische Zwecke zu forschen.
Edward infiziert sich mit dem Virus und stirbt.
Umbrella errichtet eine Trainingseinrichtung unweit des Arkley Labors.

1969 » Alexander Ashford sieht sich außer Stande, die Virus-Foschung seines Vaters Edward fortzusetzen. Er gründet das Projekt Code Veronica, um ein Wunderkind durch genetische Manipulation zu erschaffen.

1970

1971 » Code Veronica ist erfolgreich. Die hochbegabte Alexia Ashford und ihr Zwillingsbruder Alfred werden geboren und sollen den Ruhm der Familie wiederherstellen.

Januar 1978 » James Marcus gelingt es auf Basis des Progenitor-Virus ein neues Virus zu erschaffen, das über verbesserte mutagene Eigenschaften verfügt und sowohl Pflanzen, Tiere und Menschen infiziert. Mit dem T-Virus (T=Tyrant) ist Umbrella in der Lage, die ultimative biologische Waffe zu bauen.
Die Trainingseinrichtung in den Arkley Bergen wird geschlossen.

Juli 1978 » Albert Wesker und William Birkin lösen James Marcus bei der Erforschung des T-Virus ab.

1980

Dezember 1983 » Alexia Ashford nutzt das Progenitor-Virus ebenfalls für ihre Forschung. Nachdem sie ihren Vater getötet hat, injiziert sie sich das von ihr erschaffene T-Veronica-Virus und versetzt sich in einer antarktischen Forschungsstation in einen künstlichen Kälteschlaf.

1988 » Albert Wesker lässt James Marcus auf Geheiß von Spencer ermorden. William Birkin legt den Grundstein für die Erschaffung der Tyrant-Kreatur.

1990

1991 » Umbrella errichtet im Untergrund von Raccoon City einen riesigen Laborkomplex.
Birkin und Wesker entdecken das G-Virus, als sie der Mutation, die einmal George Trevors Tochter war, den Nemesis-Parasiten verabreichen. Birkin konzentriert seine Forschung daraufhin auf das aggressive, zur Reproduktion fähige G-Virus.

1996 » Die Raccoon City Elite-Einheit 'Special Tactics and Rescue Service' (S.T.A.R.S.) wird gegründet. Albert Wesker übernimmt die Leitung des Alpha Teams.

Mai 1998 » Das T-Virus wird in der Arkley-Einrichtung freigesetzt. Das Personal infiziert sich und verwandelt sich in Zombies.
James Marcus kehrt von den Toten zurück und schwört Rache an Umbrella.

Juli 1998 » Nach mehreren rätselhaften Morden in den Wäldern um Raccoon City beginnt S.T.A.R.S. mit der Untersuchung und entdeckt die in den Arkley Bergen versteckte Umbrella-Anlage. Nur fünf Mitglieder kehren von dem Einsatz lebend zurück. Das Labor und Herrenhaus werden zerstört. Die Kreatur, die einmal James Marcus war, wird ebenfalls vernichtet.

August 1998 » Umbrella macht Morpheus D. Duvall für den Zwischenfall im Arkley Laboratorium verantwortlich und kündigt ihm fristlos.

September 1998 » Das T-Virus breitet sich über die ganze Stadt aus und Raccoon City wird unter Quarantäne gestellt.
William Birkin vollendet seine Erforschung des G-Virus, wird jedoch von Umbrella-Soldaten, die seine Arbeit stehlen, tödlich verletzt. In seiner Verzweiflung injiziert er sich das Virus. Er mutiert mehrmals, bis er von Leon S. Kennedy und Claire Redfield vernichtet wird.
Zur gleichen Zeit macht Nemesis, eine intelligente Biowaffe, Jagd auf die verbliebenen S.T.A.R.S.-Mitglieder. Umbrella nutzt den Virusausbruch und entsendet eine Truppe von Söldnern in die Stadt. Sie sollen Daten über die Wirksamkeit ihrer Amok laufenden Kreaturen sammeln.

Oktober 1998 » Die amerikanische Regierung radiert Raccoon City mit einer Atombombe aus.

November 1998 » Umbrella-Manager Vincent Goldman setzt auf Sheena Island das T-Virus frei. Die Firmen-Einrichtung wird daraufhin zerstört.

Dezember 1998 » Die Umbrella-Anlage auf Rockfort Island wird angegriffen und das T-Virus freigesetzt.
Alexia erwacht aus ihrem Kälteschlaf und wird wenig später von Chris Redfield vernichtet. Wesker kann für eine Konkurrenzfirma von Umbrella das T-Veronica-Virus stehlen.

2000

1998 – 2004 » Nach der Katastrophe in Raccoon City verhängt die US-Regierung Sanktionen gegen Umbrella. Die Aktienkurse fallen, das milliardenschwere internationale Pharma-Unternehmen zerbricht.

September 2002 » Duvall entwendet aus dem Umbrella-Labor in Paris das T-Virus und bringt das Firmen-Kreuzfahrtschiff Spencer Rain in seine Gewalt. Er droht Amerika und China, mit dem T-Virus beladene Raketen abzufeuern. US-Stratcom-Agent Bruce McGivern und die chinesische Agentin Fong Ling können ihn aufhalten.

2004 » In Spanien gelingt es Albert Wesker, eine Probe der parasitären Lebensform "Los Plagas" zu beschaffen – ein entscheidender Schritt in der Neugründung von Umbrella.

Kurioses und Interessantes aus der Welt von Resident Evil

SERIENÜBERGREIFENDES SPIELPRINZIP

Tradition verpflichtet: Von "Resident Evil" bis "Resident Evil Zero" gingen die Macher nicht nur nach der bekannten Gruselformel vor, sondern griffen auch gerne auf gleiche Rätsel, Schauplätze und Gegner zurück. Zumindest bis zu "Resident Evil 4" konnten sich Serienfans daher auf nostalgische Momente freuen. Hier eine kleine Auflistung der populärsten, spieleübergreifenden Elemente.



Gleiche Gegner:

Abgesehen von Zombies, Huntern, Spinnen und Cerberus-Hunden hat die "Resi"-Serie ein wiederkehrendes Lieblingsmonster: Tyrant. In "Resident Evil", "Resident Evil 2", "Resident Evil Code: Veronica", "Resident Evil Zero" "Resident Evil Suvivor 1 und 2", "Resident Evil Gaiden", "Resident Evil Dead Aim", "Resident Evil Deadly Silence" und "Resident Evil Outbreak" macht Euch die Klauen-Kreatur in unterschiedlichen Variationen das Leben schwer.



Gleiche Schauplätze:

Raccoon City Polizeistation: Das Polizeipräsidium ist der am häufigsten verwendete Schauplatz. In "Resident Evil 2", "Resident Evil 3" und in "Resident Evil Outbreak File #2" streift Ihr durch das herrschaftliche Gebäude.

Umbrella Herrenhaus: Obwohl in Teil 1 zerstört, besucht Ihr in "Code: Veronica" eine zum Teil identisch gebaute Villa.

Fabrik / unterirdisches Labor: Rebecca stromert in "Resident Evil Zero" durch die gleiche Fabrikanlage, die später Leon und Claire in "Resident Evil 2" auf dem Weg in das darunterliegende Umbrella-Labor betreten.

Gleiche Rätsel:



Besonders beliebt sind die **Adler- und Wolfsmedaillen**. Nach dem Debüt in "Resident Evil" öffnet Ihr mit einer bzw. beiden Plaketten noch Türen in "Resident Evil 2" und "Resident Evil Code: Veronica".

Tigerkopf / Hirschkof: Tiertrophäen mit Edelsteinaugen schmücken in "Resident Evil", "Resident Evil Code: Veronica", "Resident Evil Zero" und "Resident Evil Outbreak" zombieverseuchte Herrenhäuser.

DIE MACHER

Ohne ihn hätte es "Resident Evil" nicht gegeben: Shinji Mikami. Der 1965 geborene Mikami begann seine Arbeit bei Capcom 1990 mit der Entwicklung von Handheldspielen, bevor ihm 1996 mit "Resident Evil" der Durchbruch gelang. Nach dem Erfolg der Horror-Reihe betätigte sich Mikami an anderen Spieleprojekten wie "Dino Crisis", "Devil May Cry", "P.N. 03" und "Viewtiful Joe". Mikami war es auch, der die "Resident Evil"-Exklusivvereinbarung mit Nintendo schloss. Nach "Resident Evil 4" arbeitete Mikami mit dem Entwicklerteam der Clover Studios ("Okami") zusammen und zeichnete dort für das Actionspiel "God Hand" verantwortlich. Als Clover von Capcom aufgelöst wurde, wechselte er zu SEEDS und gründete sein eigenes Entwicklungsstudio Straight Story.



Mikami



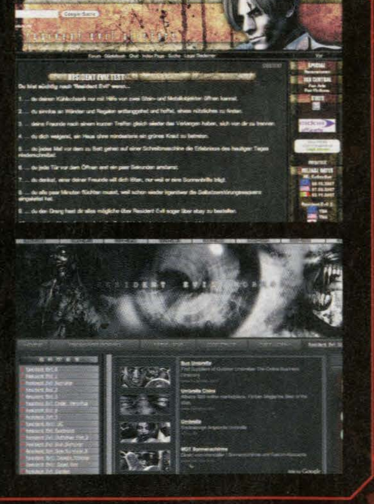
Shinji Mikami hat den Grundstein der Serie gelegt, doch Hiroyuki Kobayashi hat "Resident Evil" neuen Antrieb verliehen. Bevor der Spieleproduzent mit "Resident Evil 4" das alte Zombiekonzept über Bord geworfen hat, zeichnete er für die GameCube-Umsetzungen der "Resident Evil"-Teile sowie "Devil May Cry" und "Dino Crisis" für PSone verantwortlich.



Kobayashi

FANKULTUR

Was wäre "Resident Evil" ohne seine Fans. Devote Anhänger sammeln auf Internetseiten jede Information rund um die Spiele, erstellen seitenlange Chronologien und tauschen sich mit Gleichgesinnten in Foren aus. Besonders kreative Fans spinnen außerdem die Story in unzähligen Geschichten, bekannt als Fan Fiction, weiter. Stellvertretend für die große Zahl an Webseiten erwähnen wir hier www.re-allstars.de und www.rehorror.net





MERCHANDISE

Waffenrepliken, Klamotten, Feuerzeuge – das "Resident Evil"-Sammeluniversum ist groß und mit kuriosen, sehenswerten und seltenen Gimmicks gefüllt. Eine kleine Auswahl.

Limitierte Spielepackungen und Airbrush-Konsolen: Zum Start von "Code: Veronica" veröffentlichten Sega und Capcom rote bzw. blaue Dreamcast-Geräte im "Resi"-Look. Europäische Zocker kamen bei "Resident Evil 4" in den Genuss eines silbernen GameCube mit passendem Schriftzug. Ein besonderes Sammelstück ist das "Biohazard 5th Anniversary Special Package": Mit dem stilvollen Metallkoffer feierte Capcom das fünfjährige Bestehen seiner Survival-Horror-Serie.

Feuerzeuge: Beliebt nicht nur bei Rauchern. Mehr als zwei Dutzend "Resi"-Motive hat die Firma Zippo auf die kleinen goldenen und silbernen Feuermacher gebannt.

Klamotten: Einige der teuersten Sammelobjekte gibt es zu "Resident Evil 4". Mit Designerjeans für 175 Euro, Biker Boots für 470 Euro und Lederjacke für über 1.000 Euro kann sich der gut situierte Spielefan wie Leon S. Kennedy fühlen.

Waffen: Die kleinen und großen Modelle der "Resident Evil"-Knarren sind zwar nicht zur Zombiejagd geeignet, machen sich aber schick hinter der Glasvitrine.



FILME, BÜCHER, COMICS

Für Fans ein rotes Tuch: Die miserablen "Resident Evil"-Filme. Statt sich an die virtuelle Vorlage zu halten, produzierte Paul W. Anderson ein blutleeres Actionspektakel, in dem sich unmotivierte Umbrella-Soldaten durch ein steriles Forschungsgebäude ballern. Nicht viel besser erging es "Resident Evil" in der Fortsetzung: "Apocalypse" führte zwar mit Jill Valentine und Nemesis zwei bekannte Charaktere ein, die Story und Actionsequenzen litten jedoch unter akuter Lächerlichkeit. Für Fans besonders bitter: Finanziell waren die beiden Filme ein Erfolg, weshalb Teil 3 schon in den Startlöchern steht. In "Resident Evil Extinction" ist ein Großteil der Weltbevölkerung zombiefiziert, nur eine kleine Gruppe von Überlebenden bestehend aus Carlos Olivera, Claire Redfield und Alice kämpft weiter gegen die Umbrella Corporation.

Besser ist es um "Resident Evil" in literarischer Form bestellt: Schriftstellerin S. D. Perry bemühte sich im Gegensatz zu den Drehbuchautoren um eine korrekte Umsetzung der Spielstory. Sieben Bücher, die neben den Serienteilen auch zwei fiktive Geschichten im "Resident Evil"-Universum erzählen, bieten leicht verdauliche Lesekost. Bücher Nummer 8 und 9 sind dagegen von anderen Autoren verfasst und fallen qualitativ ab.

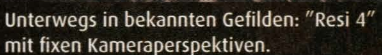
Zu guter Letzt gibt es zu "Resident Evil" noch Comic-Bücher. Unterschiedliche Zeichner führen die Story um Umbrella und die verbliebenen S.T.A.R.S.-Soldaten in mehreren Ausgaben weiter.

RESIDENT EVIL 1.5

"Resident Evil 2" sah nicht immer so aus, wie wir es kennen. Die verworfene erste Version des Spiels enthielt ein moderneres Polizeipräsidium, einen anderen weiblichen Charakter namens Elza Walker und Zombieaffen. In Fankreisen ist diese nie veröffentlichte Fassung unter dem Namen "Resident Evil 1.5" bekannt. Auch von "Resident Evil Zero" existiert in den Capcom-Archiven eine zweite Version, schließlich war der Titel anfangs für das N64 angekündigt. "Resident Evil 4" erfuhr während der Entwicklung ebenfalls drastische Veränderungen: Bevor die Macher das Spielprinzip komplett umkrempelten, kämpfte sich Leon S. Kennedy in alter "Resident Evil"-Machart durch zombieverseuchte Herrenhäuser und Umbrella-Labore.

Im ursprünglichen "Resident Evil 2" überrennen Zombieaffen das Polizeirevier.





Unterwegs in bekannten Gefilden: "Resi 4" mit fixen Kameraperspektiven.

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

GAMES • Das wird ein Fest – Mario und Sonic in einem gemeinsamen Videospiel: In "Mario & Sonic at the Olympic Games" werden sich die beliebten Firmenmaskottchen unter dem Motto 'Olympische Spiele' in zahlreichen Sportdisziplinen duellieren. Klar, dass sowohl Klempner als auch Igel ihre Kumpane mitbringen – auch Yoshi und Luigi oder Tails und Knuckles treten zum virtuellen Kräftemessen an. Mit der offiziellen Lizenz zum Mega-Sportereignis und einem angestrebten Release-Termin im Weihnachtsgeschäft 2007 sollen die Spielestars die Kassen klingeln lassen. Die Entwicklung übernimmt Sega Japan, Nintendo-Guru Shigeru Miyamoto wird das Projekt begleiten. Die Steuerung des Sportspektakels soll sich an den Disziplinen von "Wii Sports" orientieren.

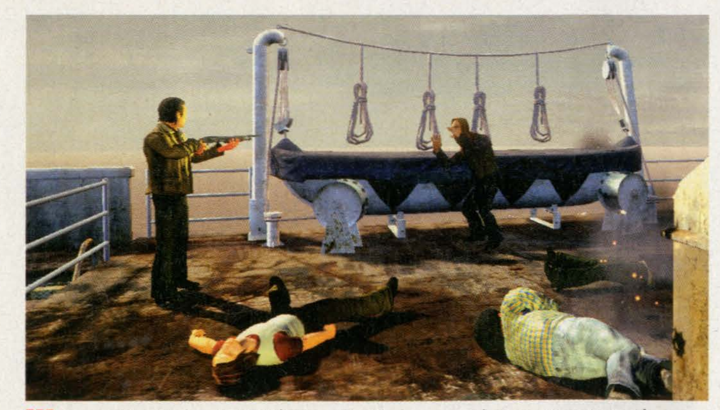
MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES™

Wii / DS » Nintendo / Sega » 4. Quartal

HEI$T

PS3 / 360 » Codemasters » 4. Quartal

GAMES • San Francisco in den wilden Sechzigern: Johnny Sutton kommt direkt aus dem Gefängnis und plant, die örtliche Münzanstalt zu erleichtern. "HEI$T" verknüpft "GTA"-typische Spielelemente mit komplexen Raubüberfällen. Als Kopf einer Gang muss Johnny bei der Planung und Durchführung seiner kriminellen Machenschaften überlegt vorgehen. Schießereien und Verfolgungsjagden stehen auf der Tagesordnung, darüber hinaus treibt Ihr die nötige Ausrüstung auf und kümmert Euch um die Bedürfnisse der Kollegen. Cooles Feature: Verpasst Eurer Karre einen individuellen Look! Besonders gespannt sind wir auf die Mehrspieler-Modi, in denen Ihr mit- und gegeneinander spielt.



PS3 Mann fürs Grobe: In "HEI$T" verfügt jeder von Johnnys Gangstern über individuelle Stärken. Die spielerischen Auswirkungen sind noch nicht bekannt.

Brothers in Arms

Wii / DS » Ubisoft » 3. Quartal

GAMES • Ubisoft und Gearbox bringen "Brothers in Arms" auf die Nintendo-Konsolen. Während es sich bei der DS-Version um eine Exklusiventwicklung handelt, liegen der Wii-Fassung "Double Time" die beiden bisher erschienenen Konsolen-Spiele "Road to Hill 30" und "Earned in Blood" zugrunde. In 31 Missionen kämpft Ihr Euch als Sergeant Matt Baker und Joe Hartsock durch die Normandie und erteilt mit der Remote Befehle an Euch unterstellte Soldaten. In der DS-Version agieren Eure Kumpanen dagegen autonom. Ihr konzentriert Euch in der Third-Person-Ballerei stattdessen darauf, mit dem Stylus Ziele anzuvisieren sowie Geländewagen und Panzer zu steuern. Abgesehen von 16 Solomissionen wird es einen Mehrspieler-Modus für vier Personen mit Deathmatch- und Team-Deathmatch-Kämpfen geben.



DS Auf dem DS steuert Ihr den Held in der Third-Person-Perspektive. Zusätzlich dürft Ihr Fahrzeuge bedienen.

Picross DS

DS » Nintendo » Mai

GAMES • Für Knobelfreunde führt kein Weg an Nintendos Klappkonsole vorbei. Neben "Meteos", "Tetris DS" und "Polarium" gesellt sich ab Mai mit "Picross DS" weiteres (vermutlich hochkarätiges) Puzzle-Futter hinzu. Ältere Semester kennen das Spielprinzip bereits aus "Mario's Picross" (Game Boy). Ziel ist es, aus einem einfarbigen Raster ein Bild (z.B. Yoshi) herauszumeißeln. Kombiniert dazu die Zahlen am Rand und findet so heraus, welche Felder Ihr mit dem Stylus freilegen müsst. Editor und WiFi-Funktion sollen dafür sorgen, dass auch Kenner des Originals zuschlagen.

DS Erinnert an "Sudoku", spielt sich aber ganz anders. Hoffentlich wird man die Komplettansicht auf dem oberen Screen gut erkennen können.

Xbox 360 Elite

HARDWARE • Jetzt also doch: Mircosoft bringt eine überarbeitete Version der Xbox 360 auf den Markt. Die Xbox 360 Elite enthält eine 120-GB-Festplatte sowie einen HDMI-Ausgang und präsentiert sich im schicken schwarzen Gehäuse. Auf ein HD-DVD-Laufwerk wurde allerdings verzichtet, dafür legt Microsoft der Konsole ein HDMI-Kabel bei. Im Lieferumfang enthalten sind ferner ein schwarzer Wireless Controller, ein farblich passendes Headset und eine einmonatige 'Xbox Live Gold'-Mitgliedschaft. Festplatte und Controller können auch separat erworben werden. Auf die Core- und Premium-Modelle hat die Ankündigung keine Auswirkung – beide Konsolenvarianten werden weiterhin hergestellt und verkauft. Ab wann und für welchen Preis die Xbox 360 Elite nach Europa kommt (USA: 480 US-Dollar, Ende April), ist noch nicht bekannt.

Die Farbe ist anders, das Innenleben nicht: Eine leiseres Laufwerk wird auch die Xbox 360 Elite nicht haben.

Kommentar – Oliver Schultes

Willkommen im 360-Elite-Club! Der Eintritt kostet 500 Euro. Dafür gibt's eine HDMI-Schnittstelle, eine 120-GB-Festplatte, ein lautes DVD-Laufwerk und schwarze Plastik-Optik. Bravo. Applaus. Ein echter Geniestreich. Was bitteschön soll so ein halbherziges Hardware-Update nahe des Preisniveaus einer PlayStation 3? Den HDMI-Port brauche ich als Gamer nicht, Spielen in 1080p-Auflösung funktioniert über YUV und VGA in bester Qualität. Dem Otto-Normal-Daddler reicht zudem die Standard-20-GB-Festplatte mehr als aus und das schwarze Äußere ist Geschmackssache. Wenn ich dann noch den aktuellen Preis der Xbox-360-Premium (in vielen Läden mit zwei Spielen für 300 Euro zu haben) in Betracht ziehe, dann mutet die Elite wie ein verspäteter Aprilscherz an. Dass Microsoft kein HD-DVD-Laufwerk verbaut, bedeutet für mich nur eins: Der Windows-Konzern glaubt nicht an den Erfolg der HD-DVD und hält sich ein Türchen für ein Blu-ray-Zusatzlaufwerk offen.

Zitat des Monats



"Bis Weihnachten werden wir weltweit an Microsofts Xbox 360 vorbeiziehen."

— Uwe Bassendowski, Managing Director SCED, 3. April

Blu-ray Disc Fernbedienung

PS3 » Sony » 31 Euro

ZUBEHÖR • Wie schon bei der PS2 veröffentlicht Sony auch für die dritte PlayStation-Generation eine Fernbedienung. Die übersichtliche Tastenanordnung erinnert an den Vorgänger. Ein Zahlenblock fehlt ebensowenig wie ein Auswurfknopf und handelsübliche Steuerelemente für den komfortablen Filmgenuss (Audio, Angle, Subtitle). Die Fernbedienung liegt dank Ausbuchtung an der Unterseite gut in der Hand – allerdings könnte der Druckpunkt der Tasten knackiger sein. Für eine unterbrechungsfreie Datenübertragung kommt Bluetooth zum Einsatz, weshalb die Peripherie im PS3-System-Menü einmalig angemeldet werden muss. Danach fungiert sie wie ein normaler Controller. Strom bekommt das Gerät von zwei mitgelieferten AA-Batterien.

Fazit: Schick, ergonomisch und für Filmgenuss unverzichtbar: Sonys übersichtliche Fernbedienung ist tadellos verarbeitet, aber etwas teuer.



Konsolenverkäufe in Deutschland

BUSINESS • Ring frei für den Kampf um die Absatz-Krone: Mit dem Start der PlayStation 3 buhlt nun auch die letzte Next-Gen-Konsole um die deutsche Käufergunst. Trotz des hohen Preises von 600 Euro und dem ungünstigen Termin (Ende März statt im umsatzträchtigen Weihnachtsgeschäft) setzte Sony nach eigenen Angaben innerhalb von zwei Tagen 60.000 Geräte ab. Kurzum: Der PS3-Launch war ein voller Erfolg. Laut Uwe Bassendowski, Managing Director Sony Computer Entertainment Deutschland, verkaufte man mehr PS3-Konsolen als Xbox 360 und Wii zusammen im jeweiligen Startzeitraum. Im Vergleich zur Xbox 360 habe der Absatz sogar um 80 Prozent höher gelegen.

Konträr zu den Konkurrenten Nintendo und Microsoft hatte Sony zum Launch auch keine Lieferprobleme: In fast allen Läden warteten genügend PS3 auf zahlungskräftige Käufer, ein Versorgungsengpass ist auch künftig nicht in Sicht.

Sonys Ziel, mit der PlayStation 3 wieder Marktführer zu werden, ist angesichts starker Wii-Verkäufe und einer weltweit gesehen soliden Xbox-360-Basis noch in weiter Ferne. Bassendowski ist sich allerdings sicher, bis Weihnachten die Nase vor Microsoft zu haben (siehe "Zitat des Monats"). Wie viele Konsolen derzeit in deutschen Haushalten stehen oder in der U-Bahn als Zeitvertreib dienen, seht Ihr in nebenstehender Grafik.

Verkaufte Geräte in Deutschland*

0 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5

- PS2 » ca. 5 Mio.
- PS3 » ca. 60.000
- Xbox » ca. 900.000
- 360 » ca. 250.000
- GC » ca. 1 Mio.
- Wii » ca. 200.000
- PSP » ca. 600.000
- GBA » ca. 3,6 Mio.
- DS » ca. 1,7 Mio.

*Quelle: MAN!AC-Recherche, Stand: April

Killzone 2

PS3 » Sony » 2007



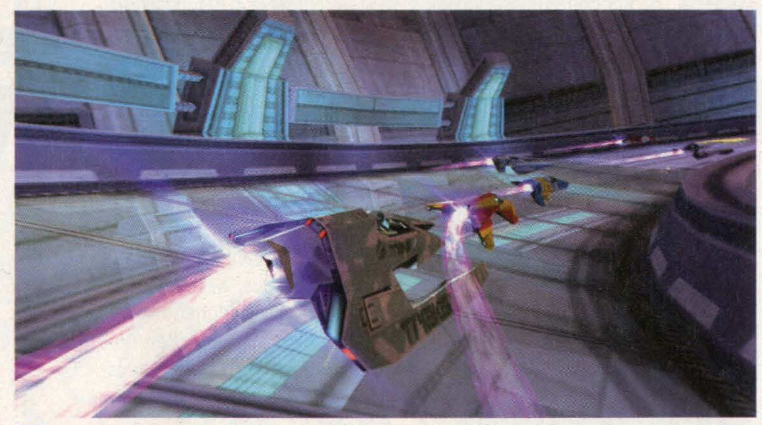
PS3 Trotz eines Budgets von knapp 20 Millionen Dollar wird das fertige Spiel wohl nicht die Qualität der E3-Videopräsentation erreichen.

GAMES • Nach zwei Jahren Funkstille gibt es endlich Neuigkeiten zu "Killzone 2": Auf der Game Developers Conference bekam ein ausgewählter Personenkreis einen frischen Trailer zum heiß erwarteten Ego-Shooter zu Gesicht – diesmal mit Szenen in Spielgrafik. An die Qualität des Rendervideos von der E3 2005 reichte das gezeigte Bildmaterial nicht heran, die detaillierte Optik und zerstörbaren Umgebungen hinterließen dennoch einen positiven Eindruck. Im Mittelpunkt der Präsentation stand weniger das Spiel, vielmehr sollte die Technologie dahinter verdeutlicht werden. Mehr zu "Killzone 2" wird es auf der E3 im Juli geben.

Wipeout Pulse

PSP » Sony » September

GAMES • Die Mutter aller futuristischen Rennspiele ist wieder da: Doch statt den ersehnten PS3-Teil zu präsentieren, kehrt Sonys Studio Liverpool auf die PSP zurück. "Wipeout Pulse" bietet die übliche Rundumverbesserung: neue Pisten, Spielmodi, Waffen, Teams, Gleiter und Musikuntermalung samt MP3-Support. Klingt alles leider nicht sonderlich innovativ, dennoch gibt es eine interessante Neuerung: Mit dem Mag-Strip klinkt Ihr Euer Schiff auf der Strecke ein, damit Loopings, abgewinkelte Kurven oder Sturzfahrten gemeistert werden. Auch nett: ein geplanter Foto-Modus.



PSP Markenzeichen der "Wipeout"-Reihe: Verschlungene Streckenführung, haarsträubende Geschwindigkeit und futuristische Gleiter.

Black Thunder & Boomerang

PS3 » Hama » ca. 20-40 Euro

ZUBEHÖR • Wer schon immer wissen wollte, wie sich der nie erschienene PS3-Pad-Prototyp (scherzhaft auch Bananen-Controller genannt) anfühlt, sollte sich den Boomerang ansehen. Dieser liegt ungewohnt, aber komfortabel in der Hand, ist aber trotz gummierter Oberfläche etwas rutschig. Enttäuschend sind das schwammige Steuerkreuz, schlecht verarbeitete Analogsticks sowie Schultertasten ohne Druckweg. Günstige 20 Euro zahlt Ihr für das Kabelpad, 35 Euro für die Funkalternative. Etwas besser verarbeitet ist Black Thunder, der für 25 Euro zumindest bessere Sticks bietet und auch mit Funk für 40 Euro erhältlich ist. Allerdings fehlt den Pads eine Sixaxis-Unterstützung.

Fazit: Gute Idee, schlampige Ausführung: Die preiswerten Kabel-/Funk-Pads liegen gut in der Hand, besitzen aber unterdurchschnittliche Steuerelemente.



NEWS-TICKER >>

+++ Ritterschlag: Entwicklerlegende Peter Molyneux wurde von der französischen Regierung zum Ritter des Ordens der Künste und Literatur geschlagen. +++ Herr der Serien: Electronic Arts wird weitere "Der Herr der Ringe"-Spiele veröffentlichen. Der Publisher und die Filmfirma New Line Cinema haben die Lizenzvereinbarung bis 2008 verlängert. +++ Konsolen-Exklusivität 1: In einem Interview mit GamesIndustry hat Epic Games Vize Präsident Mark

Turning Point: Fall of Liberty

PS3 / 360 » Codemasters » 4. Quartal

GAMES • Geschichte schreiben ist schwer, Geschichte umschreiben weniger. Wie schon Insomniac bei "Resistance" verändert auch Spark Unlimited ("Call of Duty: Finest Hour") den Ausgang des Zweiten Weltkriegs: In "Turning Point: Fall of Liberty" stehen die Deutschen 1952 nicht vor den Trümmern des Nazi-Regimes, sondern vor den Toren New Yorks. Bevor die Besatzer die Hauptstadt Washington D.C. überrennen können, greift Ihr als beherzter Zivilist zu den Waffen und kämpft aus der Ego-Perspektive für ein freies Amerika – hoffentlich mit weniger Pathos, als der Titel vermuten lässt.



360 Der Zweite Weltkrieg mal anders: Hier wird nicht in schmutzigen europäischen Schützengräben, sondern in den Straßen New Yorks gekämpft.

PSP wird billiger...

BUSINESS • ....jedoch vorerst nur in den USA. Sony hat Anfang April den Preis ihrer portablen Konsole für den amerikanischen Markt gesenkt. Statt für knapp 200 Dollar (ca. 149 Euro) geht das Handheld nun für 169 Dollar (ca. 126 Euro) über die Ladentheke. Mit dem niedrigeren Preis soll vor allem die Begeisterung der jüngeren Zielgruppe für das relativ teure Spielgerät angekurbelt werden. Ob und wann der Preis in Europa gesenkt wird, ist nicht bekannt. Aber auch ohne offizielle Rabattierung gibt es die PSP hier zu Lande schon für unter 200 Euro zu kaufen.



Neben der Hardware gibt es auch zwei Spiele billiger: "Daxter" und "Syphon Filter: Dark Mirror" kosten jeweils nur 20 Dollar.

FlatOut Ultimate Carnage

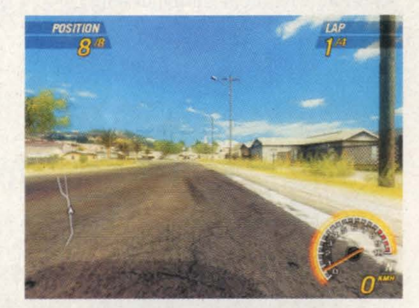
360 » Empire Interactive » Juli

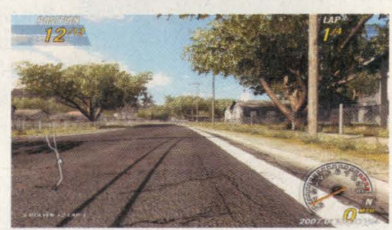
GAMES • Auf alten Konsolen bekam die spaßige Offroad-Raserei nicht die verdiente Aufmerksamkeit. Vielleicht klappt es ja mit ein bisschen Next-Gen-Power als Unterstützung. Beim Xbox-360-Debüt "Ultimate Carnage" handelt es jedoch nicht um ein neues Spiel, stattdessen wird der Vorgänger "FlatOut 2" grafisch aufpoliert. Dass die Schönheitskur gewirkt hat, davon konnten wir uns bei einem Probespiel überzeugen: Mit detaillierten Fahrzeugen rasten wir über staubige Offroad-Pisten, zogen auf einem Feldweg tiefe Furchen in den Schlamm und krachten im Stadtbezirk durch Schaufenster. Wer nur auf Zerstörung aus ist, wird im Derby-Match fündig: Hier sprengen, rammen und schieben sich ein Dutzend Autos gegenseitig ins Verderben.

Zwar gibt's außer zusätzlichen On- und Offline-Modi keine neuen Inhalte, frische Strecken und Fahrzeuge verspricht Hersteller Empire jedoch via Download-Option nachzureichen. Dann klappt's auch wirklich mit dem Versprechen, "das beste FlatOut" abzuliefern.



360 Bei den rasanten Rennen habt Ihr kaum Gelegenheit, die schicken Wassereffekte und detaillierten Fahrzeuge zu bewundern.





360 Der Vergleich zeigt's: Auf der Xbox 360 ist "FlatOut" um ein Vielfaches hübscher als auf den alten Konsolen.

Boogie

Wii » Electronic Arts » 2007

GAMES • Electronic Arts setzt weiter auf den Wii und lässt im kanadischen Montreal eine neue Marke entwickeln: "Boogie" wird ein Musikspiel, bei dem Ihr mit der Remote Eure Charaktere im Takt zur Musik grooven lasst. Die Steuerung soll angeblich innovativ sein, doch was genau sich dahinter verbirgt und wie es funktionieren soll, lassen die ersten Bilder nur erahnen. Neben Tanz-Einlagen verspricht EA auch noch Gesang und die Möglichkeit, eigene Videos zu erstellen – na dann.

Wii Schwing das Bein: "Boogie" setzt auf Euer Rhythmusgefühl mit der Remote.

Rein ausgeschlossen, Spiele nur für die PS3 herzustellen +++ Konsolen-Exklusivität 2: Square Enix und Sony verhandeln noch immer über die Exklusivität von "Final Fantasy XIII" für PS3. +++ Konsolen-Exklusivität 3: Laut Capcom soll keines der bisher erschienen Xbox-360-Spiele (z.B. "Lost Planet") für Wii oder PS3 umgesetzt werden. +++ Runden-Raserei: Electronic Arts entwickelt "NASCAR 08" für PS3 und Xbox 360. +++ Nintendo auf hoher See: Reisende auf Kreuzfahrtschiffen der Norwegian Cruise Line werden zukünftig an Wii-Konsolen zocken können.

Uncharted: Drakes Fortune

PS3 » Naughty Dog » 2008

GAMES • Naughty Dogs PS3-Baby hat einen Namen: Das actiongeladene Dschungel-Abenteuer der Macher von "Jak & Daxter" und "Crash Bandicoot" hört auf den Titel "Uncharted: Drake's Fortune". Erstmals auf der letztjährigen E3 in Trailerform vorgestellt, gibt's nun endlich ein neues Bild zum "Pitfall" der nächsten Generation. Mit Infos geizen die Amerikaner aber weiterhin: Das Aufstöbern von Schätzen in verwunschenen Ruinen, Ballereien mit Söldnertruppen und wohl auch ausgiebige Jeep-Fahrten stehen auf dem Programm.



PS3 Während die Kollegin das Vehikel durch den dichten Urwald manövriert, haltet Ihr eventuelle Verfolger auf.

Project Gotham Racing 4

360 » Microsoft » 4. Quartal



360 Die totale Detailverliebtheit: Hoffen wir, dass auch die Renn-Action so imposant aussehen wird.

GAMES • Rennspielfans bekommen von Microsoft dieses Jahr die doppelte Ladung: Realismus-Fanatiker gehen im Mai mit "Forza Motorsport 2" auf die Piste, Arcade-Fans erwarten sehnsüchtig das nächste "Project Gotham Racing". Nun haben die Entwickler von Bizarre Creations erste interessante Details verraten: Erwartungsgemäß wird die Optik deutlich aufpoliert und die Präsentation aufgewertet – rund um die Rennen erwartet uns künftig eine Inszenierung wie bei echten Wettbewerben. Außerdem gibt es nun wieder Wetterbedingungen, so soll auch mal während eines Rennens ein Regenguss einsetzen. Besonders erfreulich sind die Neuheiten zum Umfang: Satte 200 Pisten warten auf Euren Reifenabrieb – und das nicht nur in den altbekannten Städten. Zehn Veranstaltungsorte sind geplant und machen Hoffnung, dass auch ganz neue Metropolen ihr Debüt feiern.

Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

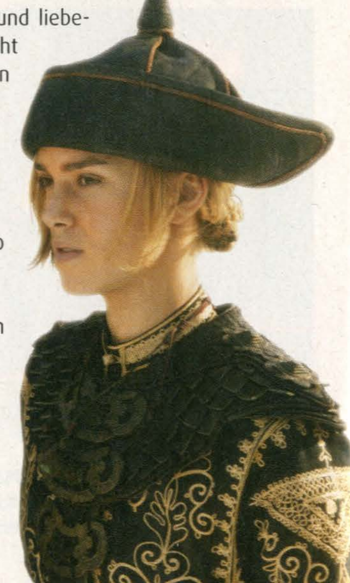
PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS » Disney Interactive » 22. Mai

GAMES • Pünktlich zum Start des Kino-Blockbusters bringt der englische Entwickler Eurocom ("Ice Age 2", "Spyro: A Hero's Tail") den Rundumschlag für alle spielwütigen Johnny-Depp-Fans. Wer denkt, dass die Versoftung von "Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt" dröges Action-Einerlei von der Lizenzstange ist, der irrt. Wir durften Hand an Xbox-360- und Wii-Version legen und sind sehr angetan. Während das Karibik-Szenario sowie die Rahmenhandlung (bezieht sich auf die Filme 2 & 3) allen Fassungen gemein sind, schlagen sich PS2-, Wii- und PSP-Besitzer durch völlig andere Levels als Next-Gen-Konsoleros auf ihrer Xbox 360- oder PS3. Doch Nintendo-Piraten muss nicht bange sein: Zum einen überzeugte die Schwertkampf-Steuerung via Remote durch eine simple, gut funktionierende Handhabung, zum anderen sahen die Wii-Areale erfreulich schick aus – scharfe Texturen, hübsche Charakter-Modelle und liebevoll arrangierte Umgebungen inklusive. Besonderes Highlight dieser Fassung ist das 'Jackanism'-Feature: An vorgegebenen Stellen dürft Ihr Eure Gegner in unnachahmlicher Jack-Sparrow-Manier übertölpeln – meistert gewitzte Quick-Time-Events und der Trottelpirat stülpt seinen Feinden schon mal einen Holzeimer über die Rübe. Weniger witzig, dafür umso eindrucksvoller die Next-Gen-Umsetzung für die Xbox 360: Prächtige Szenarien, fantastisch modellierte Schauergestalten (v.a. Davy Jones' Fischköpfe) und feine Wassereffekte machen die Action-Geschicklichkeits-Mixtur zum echten Erlebnis – Jacks köstliche Lauf- bzw. Stolper-Animationen und die tolle Sychnronisierung garantieren zusätzliche Lacher.



Wii Auf Wii macht das Kämpfen doppelt Spaß – der originalgetreuen Schwungsteuerung sei Dank.

360 Selber steuern dürft Ihr die prachtvollen Piratenkähne nicht, dafür fechtet Ihr auf und unter Deck viele spannende Duelle aus.



Undercover: Doppeltes Spiel

DS » dtp entertainment » August

GAMES • Im Prequel des PC-Adventures "Undercover: Operation Wintersonne" werdet Ihr als Dr. John Russel in eine Forschungseinrichtung zu Beginn der dreißiger Jahre versetzt und müsst mit der tatkräftigen Unterstützung der drallen Sekretärin Audrey Eure Unschuld in einem Mord-Komplott beweisen. Sämtliche spielrelevanten Punkte der atmosphärisch gestalteten 2D-Hintergrundbilder lassen sich komfortabel per Knopfdruck anzeigen, die Steuerung von John und Audrey wickelt Ihr durch flotte Stylus-Stupser ab.

DS **Oben palavert John, unten stöbert Audrey durchs Büro.**



Von der Konsole ins Kino

CINEMA • Zwei große Namen im Spielezirkus reihen sich in die Liste der Verfilmungen ein: New Line Cinema ("Der Herr der Ringe") sicherte sich die Rechte am "Gears of War"-Universum der amerikanischen Spieleschmiede Epic Games. Details zur Story sind im Moment nicht bekannt, als Drehbuchautor wurde bereits "Pirates of the Caribbean"- und "Collateral"-Schreiberling Stuart Beattie bestätigt. Mehr Details gibt's zur anstehenden "Hitman"-Verfilmung: Bereits Ende März haben die Dreharbeiten im bulgarischen Sofia begonnen, weitere Stationen sind Südafrika, St. Petersburg und London. Timothy Olyphant, der auch in "Die Hard 4.0" mitspielt, mimt Agent 47 – produziert wird der "Hitman"-Streifen von Luc Besson.

Burnout 5

PS3 / 360 » Electronic Arts » 4. Quartal



360 Weg vom farbenfrohen Look, hin zu einem erwachseneren Äußeren: "Burnout 5".



360 Der wuchtige Hotrod darf in keiner Criterion-Tempobolzerei fehlen.

GAMES • Nachdem der Handheld- und Old-Gen-Konsolensektor mit "Burnout Dominator" versorgt wurde, kann sich Criterion nun dem wahren Nachfolger der populären Crashraserei widmen. Mit neuen Details zu "Burnout 5" wird zwar weiterhin gegeizt, doch frische Screenshots sehen zugleich viel versprechend und ernüchternd aus: Denn der neue Grafikstil erinnert sichtlich an den EA-Kollegen "Need for Speed". Solange die Mannen um Alex Ward aber nicht das dort gängige Ruckeln übernehmen, ist der Look zweifellos zu verschmerzen. Viel spannender ist ohnehin die Frage, ob das Konzept einer offenen Stadt wirklich mit dem "Burnout"-Stil vereinbar ist – wir hoffen auf eine baldige Preview-Fassung, um der Sache detaillierter auf den Grund zu gehen.

Anno 1701

DS » Sunflowers » 8. Juni

GAMES • Unter PC-Spielern genießen die drei Teile der Aufbaustrategie-Serie "Anno" seit Jahren Kultstatus, "1701" heimste durch die Bank Bestnoten ein und gilt als Musterbeispiel für hochkomplexe, pseudohistorische Besiedlungs-Szenarien. Die erste Landnahme im Konsolen-Territorium findet auf dem DS statt. Die detailverliebten Modellstädte der Vorlage wurden auf zweckmäßige Spielhäuschen reduziert und ermöglichen ein ruckelfreies Bilderbuch-Scrolling über Gras-, Sand- oder Vulkaninseln. "Anno 1701" wird durchweg per Stylus gesteuert.





DS **Euren Gegenspieler seht Ihr auf dem oberen Schirm.**

GERÜCHTE-KÜCHE

"Virtua Fighter 5 Vers. C" und "Evolution" in Arbeit?

Aus den Erscheinungsterminen japanischer Spielhallenbetreiber soll hervorgehen, dass Sega für die kommenden Monate gleich zwei Updates seiner Edelkeilerei geplant hat.

Das meint Maniac: Da für Teil 4 der Prügelserie ein "Evolution"-Zusatz existiert und es in der Spielhalle üblich ist, beliebte Automaten kontinuierlich zu verbessern, sind beide Updates wahrscheinlich. Dass die geplante Xbox-360-Umsetzung dann auf einer neueren Version fußt, ist ebenfalls möglich.

Nachfolger zu "Perfect Dark Zero" geplant?

In der englischen Presse machten jüngst Andeutungen über Teil 2 des Rare-Shooters "Perfect Dark Zero" die Runde.

Das meint Maniac: Trotz der enttäuschenden Qualität des Xbox-360-Erstlings könnten die Engländer wegen des hohen Entwicklungssaufwands auf eine Zweitnutzung der Technologie bedacht sein.

"Dead Rising 2" in Entwicklung?

Japanischen Händlerangaben zufolge soll Capcom am Nachfolger zum Zombiespiel werkeln.

Das meint Maniac: Gut möglich – schließlich ist Capcom neben Square Enix Japans inoffizieller Fortsetzungs-Champion.

Macht Bandai Namco "Dragon Ball"-MMORPG?

Aus einem Stellenangebot geht hervor, dass der japanische Konzern an einem Online-Rollenspiel für die Xbox 360 im "Dragon Ball"-Universum werkelt.

Das meint Maniac: Eine PC-Version des Online-Spektakels rund um Son Goku und seine Freunde ist bereits bestätigt. Aufgrund der Verkaufserfolge der Konsolen-Beat'em-Ups rechnen wir mit einer Xbox-360-Umsetzung.



Ace Combat 6

360 » Namco Bandai » Action



GAMES • Mit einem optischen Paukenschlag fliegt die "Ace Combat"-Serie die nächste Konsolengeneration an – und das zunächst exklusiv für Xbox 360. Was uns spielerisch erwartet, steht noch in den Sternen, lediglich Koop-Einsätze via Xbox Live wurden bisher angekündigt. Die grafische Brillanz der ersten Bilder dürfte am verwendeten Satellitenmaterial liegen. Namco Bandai arbeitet eng mit der Japan Space Imaging Corporation, GeoEye und DigitalGlobe zusammen: Diese drei Unternehmen stellen aktuell die hochauflösendsten Satellitenfotos zur Verfügung - dank Erdtrabant Ikonos sind Objekte von nur einem Meter Größe vom Weltall aus klar zu erkennen.

360 Die Jets (oben) sehen schon klasse aus, die Umgebungen aber sind schlicht sensationell.

Atari-Chef Bruno Bonnell sagt 'Tschüss'

BUSINESS • Nach 24 Jahren Firmenzugehörigkeit verlässt der Mitbegründer von Infogrames (später in Atari umbenannt) seine Firma. Seit 1983 war er Aufsichtsratvorsitzender und Geschäftsführer des französischen Traditionsherstellers. Bereits 2003 hatte Bonnell (Bild) nach einem Vertrauensentzug bei einer Aktionärsabstimmung den Posten als Geschäftsführer abgegeben, war jedoch 2005 in diese Position zurückgekehrt. Im September letzten Jahres gab er schließlich die Tagesgeschäfte an David Pierce ab, nun räumte er auch seinen Posten als 'Président Directeur Général.' Offiziell haben sich Bonnell und der Aufsichtsrat darauf geeinigt, 'dass die Zeit reif sei für eine neue Dynamik'. Vielleicht hat der studierte Industriechemiker aber auch einfach Lust, sich mehr seinem Hobby, dem Fußballmeister Olympique Lyon, zu widmen.

Wireless Guitar Controller

Hama » PS2 » 59 / 65 Euro (ohne / mit Gitarren-Ständer)

ZUBEHÖR • Abrocken mit Kabel an der Gitarre sieht weder auf der Bühne noch im Wohnzimmer cool aus. "Guitar Hero"-Zocker mit PS2 können dank Hamas Wireless Guitar Controller endlich durch die eigenen vier Wände hüpfen und posen, was das sehr gut verarbeitete Instrument hergibt. Dumm nur, dass die Klampfe deutlich kleiner als das Original ist und Ihr vier AA-Batterien separat kaufen müsst. Wer darüber hinweg sehen kann, bekommt fürs Geld einen hervorragenden Gegenwert: Knöpfe, Anschlagtaste, Vibrato-Hebel und Star-Power-Sensor arbeiten sehr präzise. Wer es sich leisten kann, sollte die Variante mit Ständer nehmen: In der Halterung ist die Gitarre gut aufgeräumt, außerdem macht das mehr her. Und Rockstars sollten eben auch in der eigenen Bude auf eine gute Show achten!

Fazit: Teurer Gitarren-Controller, aber dank hervorragender Spielbarkeit und Wireless-Technologie besser als das Original. Erhältlich in Dunkelblau und Weiß.

MAN!AC BEWERTUNG ★★★★★

Rock Band

PS3 / 360 » Electronic Arts » 4. Quartal

GAMES • Harmonix, die Schöpfer der "Guitar Hero"-Serie, entwickeln ihre "Wir musizieren vor der heimischen Glotze"-Idee konsequent weiter. Ohne zugkräftige "Guitar Hero"-Lizenz (die schlummert mittlerweile bei Activision), aber mit Unterstützung von MTV und Electronic Arts wagen sich die US-Soundspezialisten an die Simulation einer kompletten Band. Richtig gelesen: Wie der Name "Rock Band" schon erahnen lässt, übernehmt Ihr zusammen mit drei Mitspielern die Rollen von Sänger, Gitarrist, Bassist und Schlagzeuger – entweder vor einem Schirm mit Freunden oder online.

Damit das Ganze in einer authentischen Rock-Session gipfelt, liefert Harmonix entsprechende Controller. Sprich: neben Plastik-Klampfen auch Mikrofon und Drumkit. Über die mitgelieferten Songs herrscht zurzeit noch Stillschweigen. Dank Unterstützung der Musikgiganten EMI, Warner, Sony und Universal ist eine abwechslungsreiche Songauswahl garantiert, die Online-Anbindung von PS3 und Xbox 360 ermöglicht zudem das Downloaden von neuen Liedern. Im Gegensatz zu "Guitar Hero" kommen bei "Rock Band" übrigens vermehrt Originaltracks zum Einsatz.



NEWS-TICKER >>

+++ Ubisoft kauft ein: Mit der Akquisition von Sunflowers erwirbt der französische Publisher die Rechte an der erfolgreichen Marke "Anno" +++ Rollenspiel-Shopping: Bethesda ("The Elders Scrolls 4: Oblivion") hat für umgerechnet 4,25 Millionen Euro sämtliche Rechte an Interplays "Fallout"-Reihe erstanden +++ Tradition verpflichtet: David Hayter wird auch in "Metal Gear Solid 4" Hauptcharakter Snake seine Stimme leihen +++ Klötzchenheld: Warnes Bros. und Traveler's Tales bringen mit "LEGO Batman: The Videogame" den Maskenmann auf alle Konsolen +++ Tierisches Abenteuer: Laut Telltale-Games-Boss Dan Connors wird das Adventure "Sam & Max" für alle Next-Gen-Konsolen erscheinen.



PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

PLATTFORM	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	BUZZ Junior: Robo Jam	Sony	Partyspiel	30. Mai
	BUZZ! Das Mega Quiz	Sony	Partyspiel	16. Mai
	Dawn of Mana	Square-Enix	Rollenspiel	2. Quartal
	Final Armada	Virgin Play	Action	11. Mai
	Free Running	Atari	Sportspiel	24. Mai
	God of War 2	Sony	Action	2. Mai
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	28. Juni
	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Mai
	King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Beat'em-Up	26. April
	North and South - Pirates	Atari	Action	Mai
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Samurai Police	Midas	Action	25. Mai
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	SingStar Pop Hits	Sony	Musikspiel	9. Mai
	Socom: U.S. Navy Seals Combined Assault	Sony	Action	23. Mai
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	Action-Adventure	2. Quartal
	Torrente 3: Der Beschützer	Virgin Play	Action-Adventure	11. Mai
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
	WWII: Battle over Europe	Midas	Action	25. Mai
PLAYSTATION 3	Alone in the Dark V	Atari	Action-Adventure	10. Mai
	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Rennspiel	Juni
	Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2. Quartal
	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	Juni
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	28. Juni
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Mai
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
	Untold Legends: Dark Kingdom	Electronic Arts	Action	3. Mai
Xbox 360	Alone in the Dark V	Atari	Action-Adventure	10. Mai
	BioShock	Take 2	Action-Adventure	Juni
	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal
	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Stategie	10. Mai
	Darkness, The	Take 2	Ego-Shooter	2.Quartal
	Earth Defense Force 2017	D3P	Action	Juni
	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire	Rennspiel	29. Juni
	Forza Motorsport 2	Microsoft	Rennspiel	2. Quartal
	Hour of Victory	Midway	Ego-Shooter	Juni
	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	2. Quartal
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Shadowrun	Microsoft	Ego-Shooter	2. Quartal
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
Wii	Eledees	Konami	Geschicklichkeit	Mai
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	28. Juni
	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Mai
	Mario Strikers Charged	Nintendo	Sportspiel	2. Quartal
	Pangya! Golf with Style	Nintendo	Sportspiel	Juni
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Resident Evil 4 Wii Edition	Capcom	Action	Juni
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Sims 2 Haustiere, Die	Electronic Arts	Simulation	28. Juni
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Super Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	2. Quartal
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
PSP	Cube	D3P	Denken	29. Juni
	Final Armada	Virgin Play	Action	11. Mai
	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Action	Juni
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	28. Juni
	Heatseeker	Codemasters	Action	2. Quartal
	HotBrain	Midway	Denken	Juni
	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Mai
	Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	Action-Adventure	Mai
	Pac-Man Rally	Namco	Rennspiel	3. Mai
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Practical IQ	D3P	Denken	8. Juni
	Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Ego-Shooter	Mai
	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	Jump'n'Run	16. Mai
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Smash Court Tennis 3	Namco	Sportspiel	Mai
PSP	Socom: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 2	Sony	Action	23. Mai
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
	Xiaolin Showdown	Konami	Action	Mai
DS	Anno 1701	Sunflowers	Strategie	8. Juni
	Custom Robo Arena	Nintendo	Strategie	18. Mai
	Dead'n'Furious	Virgin Play	Action	18. Mai
	Death jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	Juni
	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square-Enix	Rollenspiel	25. Mai
	Final Fantasy III	Square-Enix	Rollenspiel	4. Mai
	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juni
	Impossible Mission	System 3	Action-Adventure	Mai
	Lost in Blue 2	Konami	Simulation	Mai
	Mega Man ZX	Capcom	Action	Juni
	Metroid Prime Pinball	Nintendo	Flipper	Juni
	Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	Disney	Action-Adventure	22. Mai
	Picross DS	Nintendo	Geschicklichkeit	11. Mai
	Shrek der Dritte	Activision	Jump'n'Run	Juni
	Siedler, Die	Ubisoft	Aufbausimulation	Mai
	Spider-Man 3	Activision	Action	3. Mai
	Super Fruit Fall	System 3	Geschicklichkeit	Juni
	Touchmaster	Midway	Geschicklichkeit	Juni
	Transformers	Activision	Action	28. Juli
	Trioncube	Bandai Namco	Denken	Juni
	Wario Master of Disguise	Nintendo	Jump'n'Run	Juni

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

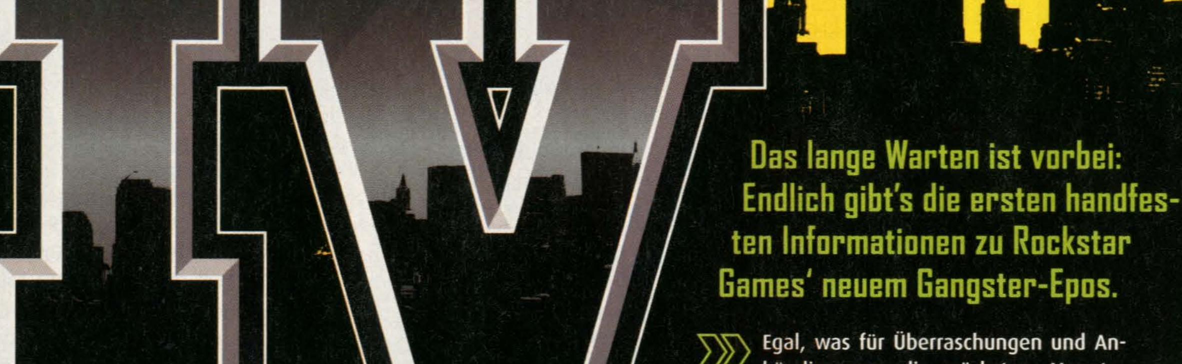
Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



Grand Theft Auto



Das lange Warten ist vorbei: Endlich gibt's die ersten handfesten Informationen zu Rockstar Games' neuem Gangster-Epos.

Egal, was für Überraschungen und Ankündigungen die nächsten Monate noch bereitgehalten werden – schon seit langem ist klar, wann das wichtigste Videospiel des Jahres erscheint: Am 19. Oktober geht mit "Grand Theft Auto IV" die erfolg- und einflussreichste Serie der Gegenwart in die nächste Runde. Bislang wurden die Details dazu von Rockstar Games wie ein Staatsgeheimnis gehütet, außer dem Termin gab es lediglich die Bestätigung, dass der potenzielle Megaseller zeitgleich für PS3 und Xbox 360 erscheint und letztere Konsole mit exklusiven Download-Inhalten beglückt wird. Jetzt ist aber Schluss mit der Informationssperre: Neben einem ersten Trailer, den Ihr auch auf unserer DVD findet, haben endlich auch Fakten rund um den Inhalt von "GTA IV" das Entwickler-Hauptquartier in New York verlassen.

Damit ist auch das Rätselraten vorüber, welcher Schauplatz beim Next-Gen-Debüt im Mittelpunkt stehen wird: Spekulationen sprachen von europäischen Metropolen; wilde Gerüchte besagten, dass gleich alle Städte sämtlicher Vorgänger oder ein komplettes Land digitalisiert würden. Weit gefehlt, denn Rockstar schaute direkt vor die Haustüre und konzentrierte sich auf eine altbekannte Lokalität: Liberty City ist der Schauplatz für "GTA IV". Die Inspiration hinter der virtuellen Spielwiese wird zudem so eindeutig bestätigt wie noch nie – die Multikulti-Metropole New York dient unverkennbar als Vorlage. So werdet Ihr diesmal nicht nur den generellen Eindruck des Big Apple vermittelt bekommen, sondern auch bekannte Wahrzeichen des Originals wiederfinden: Freiheitsstatue, Empire State Building & Co. sind allesamt mit dabei, allerdings leicht modifiziert und mit anderen Namen versehen – schließlich handelt es sich um Liberty City und will keine 1:1-Adaption sein.



PS3 Sieht aus wie das Chrysler Building, ist es aber nicht: Liberty City orientiert sich aber stark an New York.

Obwohl es damit im Vergleich zu den weitläufigen Umgebungen von "San Andreas" nominell weniger Freiraum gibt, verspricht Rockstar, dass wir während des Spiels trotzdem jede Menge zu erkunden haben: Liberty City besteht aus vier der fünf New-York-Stadtteile (nur Harlem fehlt) sowie der Nachbarstadt New Jersey – damit sollte genug Abwechslung in Aussehen und Architektur zu machen sein. Ob Ihr allerdings wieder in die Luft gehen dürft, wird noch nicht endgültig bestätigt: Flugzeuge haben in der kompakten Metropole definitiv keinen Platz, aber vielleicht finden sich zumindest Helikopter wieder.

Als Protagonist steht diesmal eine



360 Das Straßenbild wird vom emsigen Treiben der Einwohner und gewohnt humorigen Werbebannern geprägt.



360 Sein Name ist Bellic, Niko Bellic. Der osteuropäische Immigrant steht im Mittelpunkt von "Grand Theft Auto IV".

zwielichtige Figur aus der alten Welt im Rampenlicht: Niko Bellic ist ein osteuropäischer Immigrant, der in der neuen Heimat die Vergangenheit hinter sich lassen will, sich aber serientypisch doch im kriminellen Milieu durchschlagen muss. Was genau der Vollbartträger treibt, wird wenig überraschend noch unter Verschluss gehalten. Rockstar deutet aber an, dass der Spieler diesmal wesentlich freier vorgehen kann: Zwar müsst Ihr zum Vorantreiben der Story weiterhin gelegentlich Aufträge erfüllen, die Euch mehr oder weniger freundlich gesinnte Zeitgenossen aufdrücken, doch ansonsten soll es deutlich mehr Auswahlmöglichkeiten geben – mal sehen, wie sich das spielerisch tatsächlich auswirkt.

Detailliertere Informationen gibt es leider noch nicht, aber zumindest von der technischen Seite her sind schon genauere Eindrücke möglich: Als Basis für die grafische Darstellung dient die 'R.A.G.E.'-Engine, die erstmals beim Xbox-360-Sportspiel "Rockstar Games präsentiert Tischtennis" zum Einsatz kam. Natürlich wurde sie für "GTA IV" deutlich weiterentwickelt, schließlich gibt es dort mehr darzustellen als nur zwei Sportler in einem Raum. Die ersten Bilder zeigen bereits, dass wir uns auf ein Next-Gen-würdiges Abenteuer freuen dürfen: In den realistisch und detailreich in Szene gesetzten Umgebungen tummeln sich zahlreiche überzeugend animierte Bewohner, während der Held Niko mit gelungener Mimik glänzt.

»Liberty City ist der Schauplatz für "Grand Theft Auto IV".«

Außerdem wird klar, dass auch im neuen Liberty City Platz für gewitzte Gags bleibt: Die erfundenen Werbebanner und Firmenlogos stecken wieder voller humorvoller Anspielungen – aus der MetLife-Versicherung wird so zum Beispiel kurzerhand GetaLife.

Bleibt zu hoffen, dass Rockstar alle Erwartungen erfüllen kann, die mit diesen ersten Impressionen geweckt wurden. Wird sind optimistisch: Die "Grand Theft Auto"-Serie hat bislang nicht enttäuscht – da dürfte es gerade bei der seit langem geplanten 'echten' Fortsetzung zum Maßstäbe setzenden dritten Teil Ehrensache sein, dass sich die Entwickler besonders ins Zeug legen. *us*



PS3 Die einzelnen Stadtviertel von Liberty City unterscheiden sich deutlich – hier seht Ihr eine Impression vom Finanzdistrikt.

DIE STADT, DIE NIEMALS SCHLÄFT

Serien-Veteranen kennen Liberty City bereits, denn schon mehrfach war die Metropole Schauplatz früherer "GTA"-Teile. Das erste Mal markiert den Anfang der Rockstar-Erfolgsstory, denn 2001 glückte "GTA 3" der Sprung in eine lebendige 3D-Welt – mit bis dahin ungekanntem Detailreichtum und Realismus konnten sich Spieler in einer packend inszenierten Verbrecherstory ausleben. 2005 griffen die Entwickler für das PSP-Debüt der Serie wieder auf das bekannte Terrain zurück: Große Änderungen am "Liberty City Stories"-Stadtplan wurden im Gegensatz zum bevorstehenden Next-Gen-Einstand dabei nicht vorgenommen, so dass sich Kenner in den drei durch Brücken verbundenen Regionen gleich wieder zurecht fanden.



PS2 In "GTA 3" präsentierte sich die Stadt noch als überwiegend düsterer Moloch.



PSP Bei den "Liberty City Stories" kamen einige Farbkleckse dazu.



360 Dank Next-Gen-Technik kommen schicke Beleuchtungseffekte dazu.



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Rockstar Games, USA
Hersteller	Take 2
Genre	Action
Termin	19. Oktober

GRAND THEFT AUTO IV

Zurück nach Liberty City: Mit Next-Gen-Optik, rundum aufpolierten Details und vielen neuen Freiheiten sollte das nächste "GTA" zum erhofften Highlight werden.



POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Nights: Journey of Dreams



Wii Das Comeback des Jahres: Sega-Saturn-Star Nights zieht seine Kreise bald auf dem Wii.

Endlich: Nach elf Jahren gibt es einen Nachfolger zum Sega-Saturn-Hit "Nights Into Dreams". Wir haben erste Infos!

September 1996: Während PlayStation-Jünger in ihren virtuellen Welten mit dem Steuerkreuz herumeiern und Nintendo-Fans noch ein halbes Jahr auf den Europa-Release des N64 warten müssen, halten Sega-Saturn-Besitzer die Zukunft bereits in Händen. Genauer gesagt: den ersten Analog-Controller. Der lag Segas Traumfliegerei "Nights Into Dreams" bei und ermöglichte Zockern punktgenaue Flugmanöver und präzise Fußmärsche. Was Zockern heutzutage in Fleisch und Blut übergegangen ist, war damals für Zocker Neuland – und bedurfte einer genaueren Erklärung. Zur Veranschaulichung hier ein Auszug aus unserem "Nights"-Test in Ausgabe 09/96: "Steuert Ihr bis zum Anschlag, saust Nights ungestüm drauflos, bei diffizilen Manövern bewegt Ihr die Kugel behutsamer".

"Nights Into Dreams" kristallisierte sich als echte Spielspaßperle für Segas Saturn heraus – und wurde mit einer traumhaften Wertung von 87% bedacht. Wer das bezaubernde Spiel damals verpasst hat, hier eine kurze Zusammenfassung: Die idyllische Schlummerwelt Nightopia wird von grausamen Dämonen überrannt, deren Ziel es ist, Menschen mit Schreckensvisionen zu plagen. Nur die beiden Teenager Claris und Elliot sind in der Lage, diese Plage aufzuhalten. Sobald die Kids in der echten Welt einnicken, finden sie sich in der Paralleldimension wieder. An dieser Stelle tritt der Spieler auf den Plan: Macht Euch in der dreidimensionalen Welt auf die Suche nach Hauptdarsteller Nights und befreit ihn aus seinem Kerker. Nun folgt die Kür: In Person des Harlekins gleitet Ihr aus der Seitenperspektive schwerelos durch die Lüfte. Unter vollem Einsatz des neuartigen Analogpads braust Ihr durch Ringe, schlagt Loopings und nutzt Gegner, um einen kurzen Turboschub zu aktivieren. Am Ende der farbenfrohen und clever designten Kurse wartet ein fetter Obermotz auf Euch. Habt Ihr aber erst einmal die richtige Taktik herausgefunden, sind Drache, Riesenfisch, Spielteufel & Co. jedoch schnell besiegt.

Fachpresse und Spieler waren sich damals einig: "Nights Into Dreams" hatte es verdient, einen Nachfolger zu bekommen. Dass dies allerdings geschlagene elf Jahre dauern sollte, hatte wohl niemand in Erwägung gezogen. Zwar bekam der Flugkünstler

VIVA LA (STEUERUNGS-)REVOLUÇION!

Mit einem gewöhnlichen Digital-Steuerkreuz hätte man den Saturn-Luftikus weit weniger präzise durch die virtuellen Nightopia-Welten navigieren können. Deshalb entwickelten Segas Hardware-Tüftler speziell für "Nights Into Dreams" ein Pad mit Mini-Joystick. Mit dem Titel, das erste Analogpad der Welt entwickelt zu haben, kann sich Sega allerdings nicht rühmen, denn zwei Wochen vor Veröffentlichung des Spiels (dem die innovative Steuereinheit beilag), brachte Konkurrent Nintendo das N64 in den japanischen Handel. In Europa hatte der Sonic-Konzern dagegen die Nase vorn: Hier erschien "Nights" ein halbes Jahr vor der Nintendo-Konsole.



Stellte 1996 in Europa eine waschechte Weltneuheit dar: das Saturn-Analogpad.

Wii Auf der Suche nach Nemo? Die bunten Mitschwimmer begleiten Euch auf Eurem Tauchgang – und faszinieren durch ein prächtiges Farbenspiel.



Wii Klippenspringer: Nights stürzt sich den Wasserfall hinunter.



Wii Die pinken Orbs verpassen Euch einen kurzen Temposchub.



Wii Bizarres Bild: Hat sich der fliegende Harlekin hier in einen Albtraum verirrt?

einen kleinen Auftritt in der Eye-Toy-Minispielsammlung "Sega Superstars" spendiert, ein vollwertiges Sequel wurde aber erst jetzt von Sega bestätigt.

Vom Wii-Auftritt des akrobatischen Harlekins ist bislang bekannt, dass Ihr erneut das knallig bunte Nightopia aufsuchen werdet. Dort braust Ihr nicht nur durch die Lüfte, sondern zaubert auch unter Wasser waghalsige Manöver aus dem Hut – die bereits gezeigte versunkene Stadt erinnert dabei stark an das sagenumwobene Atlantis. Wie im Vorgänger wird es einen Zweispieler-Modus geben, bei dem Ihr Euch wilde Splitscreen-Duelle liefert. Neu sind die so genannten Persona-Masken, die Nights in verschiedene Wesen oder Gegenstände verwandeln. Mit der Drachenmaske mutiert Ihr beispielsweise zu einem riesigen Fabeltier, das selbst ein aufbrausender Sturm nicht vom Kurs abbringen kann. Als Delfin hingegen bewegt Ihr Euch unter Wasser um einiges schneller und wendiger. In Form einer Rakete brecht Ihr schließlich alle Geschwindigkeitsrekorde und reist mit Überschalltempo durch Raum & Zeit. Die ersten Screenshots der Flug-Action machen Lust auf mehr: Während Ihr durch das kristallklare Meer prescht und die üppige Unterwasser-Vegetation bewundert, schließen sich Euch grellbunte Fischschwärme an. Auf anderen Erkundungstouren fliegt Ihr durch zerklüftete Felsformationen, spürt ein vermodertes Schiffswrack auf oder düst durch psychedelisch-surreale Sphären. Wenn sich das Ganze noch so gut steuern lässt wie damals, wird's ein traumhaftes Spiel! *ak*

»Zaubert auch unter Wasser waghalsige Manöver aus dem Hut.«

INFOS

System	Wii
Entwickler	Sonic Team, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Geschicklichkeit
Termin	4. Quartal

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Wir freuen uns auf das Revival der Sega-Ikone – vor allem weil das Spielkonzept perfekt zum bewegungssensitiven Wii-Controller passt.

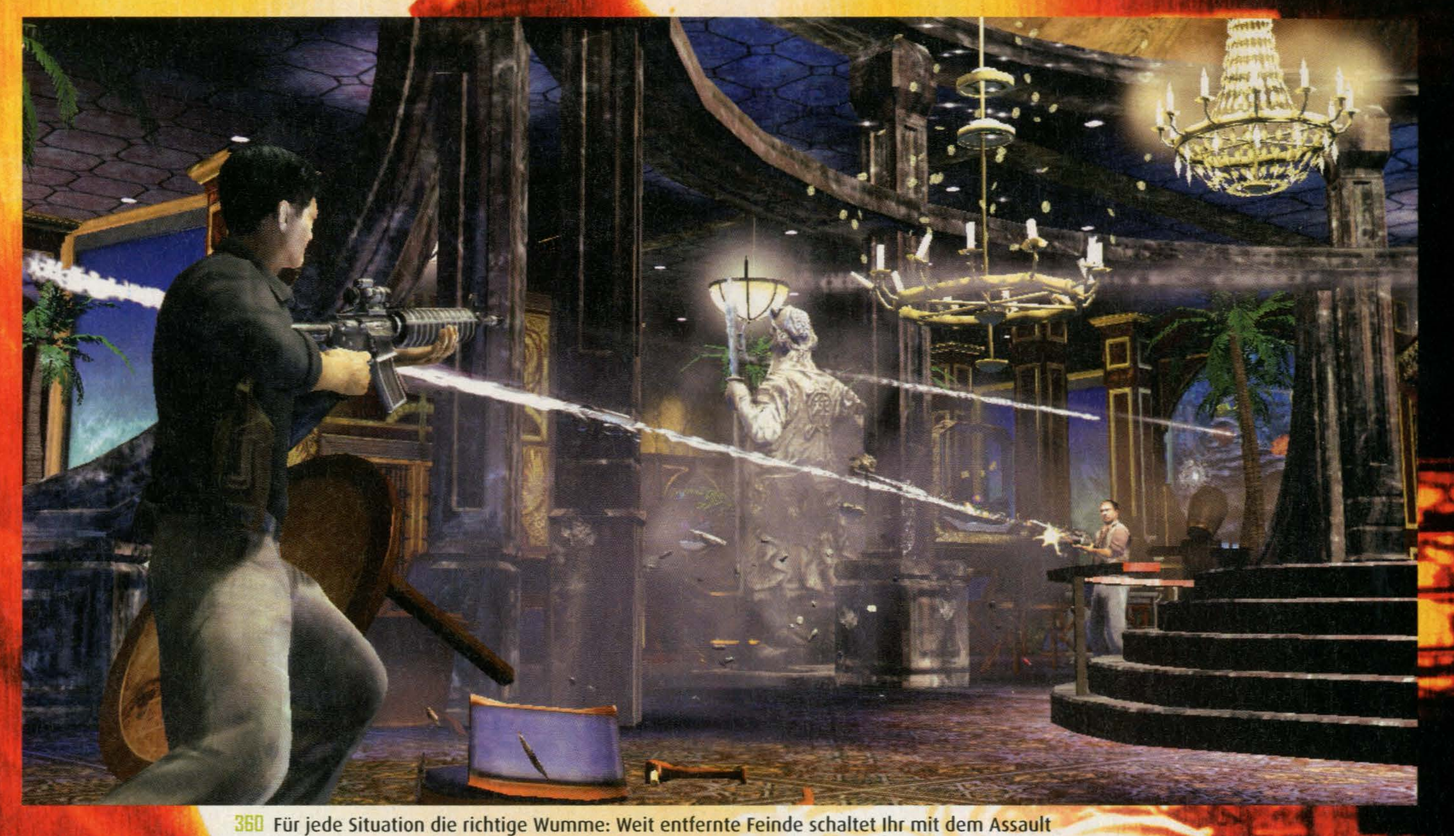


John Woo presents Stranglehold

In diesem bleihaltigen Action-Reißer seid Ihr der Hauptdarsteller – Lust auf eine Hauptrolle in John Woos fulminanter Next-Gen-Ballerei?

Ich hab die Kugeln tanzen sehen. Ich war in ihrer Mitte, tanzte mit ihnen. Unterwarf mich ihrem Willen, als sie wie ein Sturm durch Gänge und Räume brausten. Nichts konnte uns aufhalten – keine Mauer, kein Mensch, keine Macht der Welt. Mit meinen bleiernen Brüdern und Schwestern durchdrang ich meterdicke Steinwände, zerfetzte fein gewebte Vorhänge, drang in weiches Fleisch. Manchmal schien die Zeit still zu stehen, wir glitten in perfekter Formation und unaufhaltsam durch ein schmutziges Gemisch aus Luft, Staub, Dreck, Blut. Wer oder was uns in die Quere kam, war unbedeutsam, kein Hindernis war stark genug, uns aufzuhalten. Lampen zersprangen, Glas zerbarst, Fels bröckelte, Zellen platzten – wir zogen weiter.

360 Die Ein-Mann-Armee: Chow Yun Fat ballert in jeder Situation aus allen Rohren und mit jedem Schießprügel auf alles, was sich bewegt.



360 Für jede Situation die richtige Wumme: Weit entfernte Feinde schaltet Ihr mit dem Assault Rifle aus. Wenn's dann in den Nahkampf geht, wechselt lieber zur Shotgun.



360 Leisetreten ist nicht Tequilas bevorzugte Gangart: Der Pistolero schießt lieber mal die komplette Einrichtung kurz und klein.

Schnell weiter. Ein Schild wurde uns entgegengestreckt – zerbröselt! Ein Tisch stand uns im Weg – in die Einzelteile zerlegt. Wir fliegen! Bleibt fern von uns, wenn Euch Euer Leben lieb ist.

Wer ich bin? Wer wir sind? Wir sind Kugeln, Geschosse, Granatsplitter, Projektile. Losgeschickt von Pistolen, Schrotflinten, Maschinengewehren. Warum wir zerstören oder töten, wissen wir nicht, wir haben weder Gesicht noch einen Willen noch eine bestimmte Absicht. Wir wurden ausgeschickt, um Chaos zu säen – von einem Mann, der zu allem entschlossen ist: Chow Yun Fat alias Inspektor Tequila steckt mitten zwischen zwei rivalisierenden Triaden-Banden, zeitgleich wurde seine Ex-Frau von Gangstern entführt. Um Gerechtigkeit zu erlangen, muss er selbst den Pfad der Tugend verlassen.

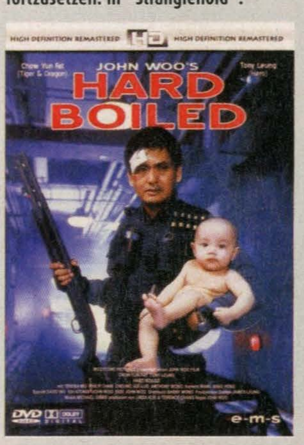
Glücklicherweise fand der schießwütige Inspektor vor seinem für das 3. Quartal veranschlagten Rachefeldzug auf Xbox 360 und PS3 noch Zeit und Muße, in Mering vorbeizuschauen. Doch auch in der bayerischen Provinz, fernab von den Ganoven der Fernost-Metropole, tobte der digitale Wüterich durch die Levels, dass es eine wahre Freude war. Wir durften ihm aber nicht nur dabei zusehen, sondern übernahmen selbst die Kontrolle über den polygonalen Chow Yun Fat. Schauplatz der – soviel wollen wir schon mal vorwegnehmen – fulminant inszenierten und tadellos steuerbaren Action-Oper war das historische Museum von Chicago. Flugs stürmten wir die virtuellen Räumlichkeiten und machten uns innerhalb weniger Sekunden mit der simpel-eingängigen Steuerung vertraut. Laufen, hüpfen, ballern kennt man – zusätzlich haben cooles Zeitlupen-Feature, elegante Wandsprünge und andere Interaktions-Moves mit der Levelumgebung auf den Schultertasten ein Zuhause. Eine durch Style-Punkte genährte Anzeige schaltet je nach Füllgrad zusätzliche Aktionen frei. Mittels flinkem Steuerkreuz-Druck gibt's dann entweder einen kurzen Energieschub oder drei besonders vernichtende Spezialmanöver: Visiert in der Super-Zeitlupe einzelne Körperpartien für einen tödlichen Schuss an, verwandelt Euch für knapp zehn Sekunden in einen unverwundbaren Kugelspucker oder lasst bei voll aufgeladener Leiste die 'Tequila-Bomb' vom Stapel. Dann flattern weiße Tauben auf, während Chow in unverschämt selbstdarstellerischer Art und Weise sämtliche Gegner eines Raumes mit Blei vollpumpt – die vielleicht coolste Smartbomb der Spielegeschichte.

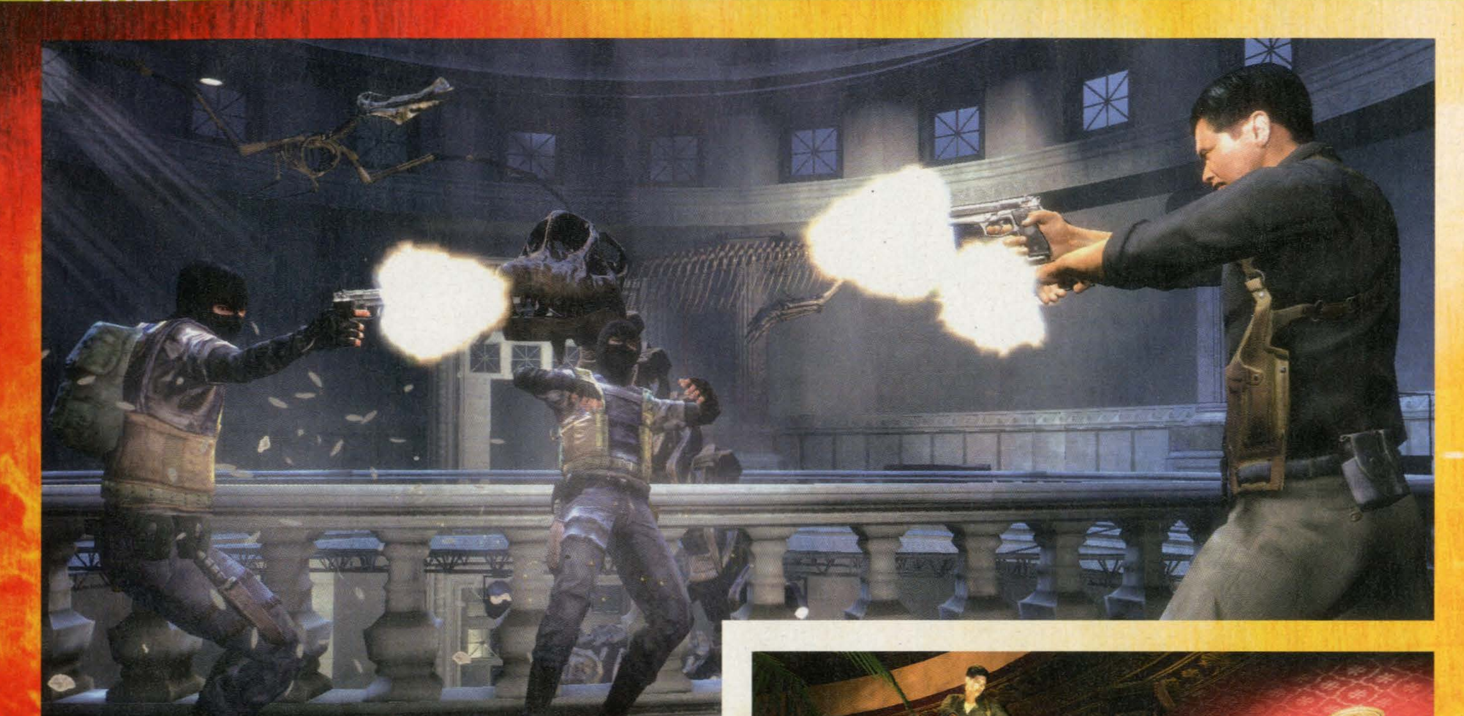
»Schießt die Splitter aus den Holzbänken und die Fetzen aus den Marmorsäulen!«

Um aber an die begehrten Style-Punkte zu kommen, reicht es nicht, sämtliche CPU-Schergen einfach zu erwischen. Vielmehr wird stilistisch perfekte Action belohnt: Via einfachem Tastendruck nutzt Ihr weiß aufleuchtende Punkte in den Arealen

DER FILM-VORGÄNGER

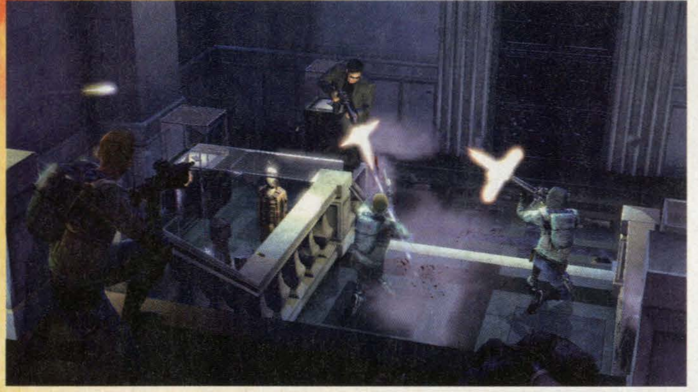
1992 lieferte Regisseur-Legende John Woo mit "Lashou Shentan" einen Meilenstein des Actionkinos ab. Im Westen ist der Streifen als "Hard Boiled" bekannt – die im Vergleich zum Original um über 30 Minuten gekürzte Fassung erhielt die FSK-Freigabe 'ab 16 Jahren'. In der Hauptrolle gerät Chow Yun Fat alias Inspektor Tequila zwischen die Fronten der Triaden – fulminant choreografierte Schusswechsel und eine 2 Minuten 42 Sekunden lange 'Long Take'-Szene machten den Streifen weit über die Grenzen Hong Kongs berühmt. Zudem gilt der Film als Musterbeispiel des 'Heroic Blodshed Movies' (auch 'Hong Kong Blood Opera'), einem Untergenre des Actionfilms, der sich der ausufernden Schießereien mit hohem Gewaltanteil verschrieben hat. Anstatt einen Nachfolger auf Zelluloid zu bannen, entschied John Woo, die Story um Inspektor Tequila in einem Videospiel fortzusetzen: in "Stranglehold".





360 Triaden, Gangster, Mafiosi – alle haben es auf Tequila abgesehen: Im Museum rücken Euch sogar Spezialeinheiten auf den Pelz.

360 Keine Gnade: Als auf der Polizeischule das Festnehmen von entwaffneten oder überrumpelten Ganoven behandelt wurde, war Tequila wohl krank.



360 Ganz lässig: Den feuernden Feinden zum Trotz, sprintet Euer Held elegant das Treppengeländer hoch – das gibt massig Style-Punkte.

für besonders eindrucksvolle Manöver. Rollt auf einem Servierwagen (wie kommt der ins Museum?) durch die Gänge, sprintet auf den Wirbeln eines Brontosaurier-Skeletts entlang oder schwingt gar am Kronleuchter. Schaltet Ihr jetzt noch zusätzlich in den Zeitlupen-Modus, purzeln die Style-Punkte nur so auf Euer Konto. Wer wollte nicht schon immer mal in Slow-Motion rückwärts eine Treppe hinabhechtend einem verdutzten Schurken den Ballermann aus der Hand schießen?

Wer Chow Yun Fat jedoch nur im Vorwärtsgang durchs Level scheucht, beißt im Handumdrehen ins Gras – der Held verfügt im Nahkampf nur über eine hampelige Backpfeife, zudem sprudeln ständig neue Gegner aus allerlei Türen und Toren. Also heißt es Deckung suchen: Stoßt Tische und Bänke um oder kauert Euch hinter Vitrinen und Schaukästen. Im Gegensatz zu Epics indiziertem Xbox-360-Shooter kriegen Eure Feinde in "Stranglehold" aber jede Art von Deckung klein.

Wer also keine Lust hat, feige seines Ablebens zu harren, nutzt die Zerstörbarkeit der Areale für seine Zwecke: Schießt die Splitter aus den Holzbänken und die Fetzen aus den Marmorsäulen, wenn sich Fieslinge dahinter verstecken – manch ein Schuft wird gar von einem herabstürzenden Steinbrocken erwischt oder zumindest irritiert.

Der rekordverdächtige Action-Anteil von "Stranglehold" kann Fluch und Segen zugleich sein: Zum einen ist es eine Freude, die fortschreitende Zerstörung der Areale zu bewundern, zum anderen werdet Ihr kaum umhin kommen, etliche feindliche Projektile zu schlucken. Also schnell hin zum nächsten Erste-Hilfe-Kasten – eine sich aufladende Energieleiste wie in anderen Next-Gen-Shootern gibt's hier nämlich nicht.

In vieler Hinsicht gibt sich John Woos Ballerballade altmodisch: Enge Levelpfade, getriggertes Erscheinen von Feindscharen und Features wie der Zeitlupen-Einsatz kennen wir bereits aus anderen Genrevertretern. Wer sich daran nicht stört, freut sich sicher nicht auf das innovativste Action-Inferno der letzten Jahre, vielleicht aber das intensivste! *ms*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Midway Chicago, USA
Hersteller	Midway
Genre	Action
Termin	3. Quartal

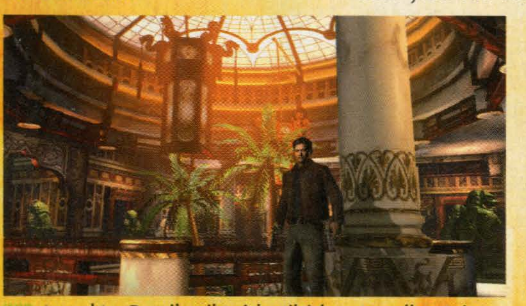
JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Das gefällt uns:
- » völlig neues Level der Zerstörbarkeit
- » keine Ladezeiten
- » viel optische Abwechslung
- » massig coole Moves
- » intuitive Steuerung

Daran muss gearbeitet werden:
- » teilweise übertrieben brutal
- » Intelligenz der CPU-Gegner

Ein Hollywood-Blockbuster zum Mitspielen: Spektakuläre Shootouts und komplett zerstörbare Levels machen die Non-Stop-Ballerei zum Action-Tipp des Jahres.

POTENZIAL 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



360 Inspektor Tequila gibt sich stilsicher: Im edlen Asien-Ambiente trägt der Cop von Welt Lederjacke.



360 Gewissensfrage: Wer den filmischen Vorgänger kennt, weiß, dass Euer Alter Ego keine Gefangenen macht.

SIERRA SPRING EVENT 2007

Tattoos für Crash, Zielkunst für die Mafia und Wurmloch für den Endzeitkrieg: Vivendi präsentiert das Line-up für den Herbst!

Neue Spiele braucht das Land: Mitte April lud Vivendi zum 'Sierra Spring Event', auch wenn der namensgebende Kultentwickler heute nur noch auf dem Papier existiert – die Büros der aufgekauften Tochterfirma Sierra Entertainment wurden im Sommer 2004 von Vivendi geschlossen, sämtliche Projekte wanderten in eigene Abteilungen. Ob Vivendi hält, was der Name Sierra verspricht, wollten wir natürlich nachprüfen: In San Francisco durften wir einen ersten Blick auf kommende Entwicklungen werfen. *oe*

Crash of the Titans



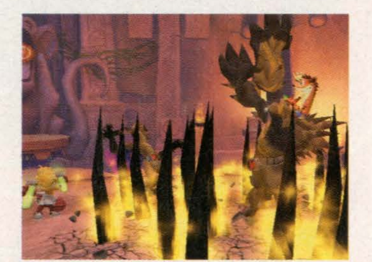


360 Gemeinsam gegen die Armee der Finsternis: Konsolenspieler nehmen die 15 Monstertypen im Koop-Modus gemeinsam ins Kreuzfeuer.

Crash Bandicoot hat sich in seinen letzten Abenteuern zum Kinderzimmerstar entwickelt, der mit unkompliziertem Handling und Fun-Rennen eher locker von der Hand geht. Das soll sich mit "Crash of the Titans" ändern, das mit komplexer Talentlogik selbst erfahrene Spieler vor knifflige Herausforderungen stellt: Diesmal hat das finstere Gespann Neo und Nina Cortex alle Lebewesen auf Crashs Insel in Mutanten verwandelt, die über teuflische Kräfte verfügen – vom Energiegeschoss bis hin zur flächendeckenden Stachelmagie. Um die insgesamt 15 Monstertypen effektiv zu bekämpfen, bemächtigt Crash sich ihres Willens: Dann thront er auf ihren Schultern und steuert sie wie eine Marionette gegen die eigenen Reihen. Dabei sollen sich die vielen Talente der Monster nach Schere-Stein-Papier-Prinzip gegenseitig aushebeln. Aber auch der Held selbst wird neue Manöver lernen und diese mit Upgrades im Laufe des Abenteuers verbessern: Neben der bekannten Wirbelattacke wird Crash allerlei Kampfsportmanöver wie Sprungkick, Faustkombinationen und sogar Konterattacken lernen, die sich zu komplexen Combos verketten lassen. Euch erwarten aber nicht nur wuchtige Keilereien, auch akrobatisch hat der neue Crash einiges auf dem Kasten: Er wird z.B. Bäume erklettern, an Lianen schwingen und mit seinem Board skaten, grinden sowie surfen.



Wii Komplex: Mit Combos und Kontermanövern muss Crash seine Feinde geschickt bekämpfen.



PS2 Stacheln: Jedes Monster verfügt über eine mächtige Spezialattacke.

»Rauer, fieser und geschickter: Der neue Crash soll auch ältere Spieler ansprechen.«







Beim Design des neuen Bandicoot haben die Entwickler ganz von vorn angefangen: Für die Proportionen erstellte man ein plastisches Modell (links), dem anschließend mit zahlreichen Konzept-Artworks Leben eingehaucht wurde (Mitte). So erhält Crash schließlich eine verschmitzte Miene und coole Tattoos.

INFOS

System	360/Wii/PS2/PSP/DS/GBA
Entwickler	Radical, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Jump'n'Run
Termin	Oktober

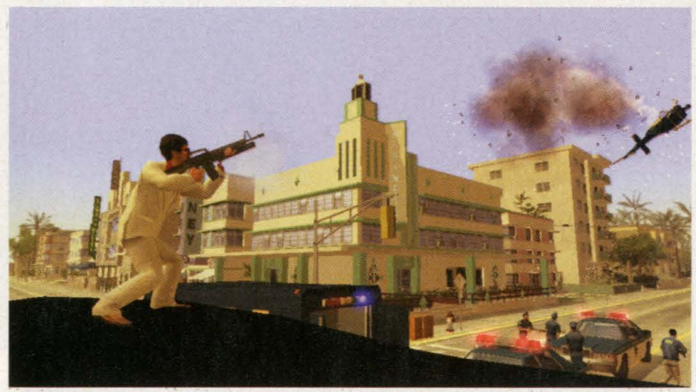
CRASH OF THE TITANS

Weg mit dem Kinder-Image: Taktische Kämpfe und abwechslungsreiche Monsterkontrolle versprechen ein spielerisch anspruchsvolles Abenteuer.

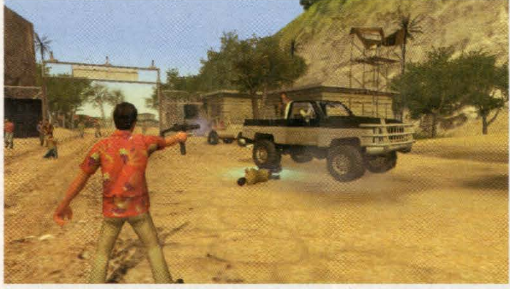


Scarface: The World is Yours

Ende des Jahres dürfen auch Wii-Spieler das Mafia-Abenteuer (Test in MAN!AC 11/06) um Leinwandheld Tony Montana steuern: Die Nintendo-Variante soll alle Elemente des Vorbilds enthalten und mit den Funktionen des Wii-Controllers optimieren. In San Francisco durften wir die Steuerung in diversen Missionen ausprobieren: Dank dem präzisen Zielen mit der Remote haben wir die Fokusfunktion nicht benötigt, was auch spielerisch belohnt wird – Tony gerät schneller in Rage. Richtig praktisch erweist sich das Zielen von Hand bei den Verfolgungsjagden: Man lenkt den Wagen mit dem Nunchuk und kann so die Gegner selbst bei Vollgas präzise ins Visier nehmen. Die Bewegungsfunktionen werden dagegen nur bei Beleidigungen und zum Aktivieren des Blutrauschmodus genutzt: Schüttelt dazu das Nunchuk. Die manuell schwingbare Motorsäge kommt dagegen in Deutschland nicht zum Einsatz, in den entsprechenden Missionen ballert man mit der Pistole: Somit werden Wii-PAListen in den Feuergefechten Vorteile genießen, aber nicht alle Funktionen ihres Controllers nutzen dürfen.



Wii Punktgenaues Zielen in einem Wimpernschlag: Die Wii-Remote macht die Fokusfunktion beinahe überflüssig!



Wii Bei den aufregenden Feuergefechten wird es Tony mit ganzen Ganoventrupps aufnehmen.



Wii Die Bazooka macht sie alle nieder: Man zielt über die Schulter, Ego-Perspektive gibt's nur im Blutrausch.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Radical, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Action
Termin	4. Quartal

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Klasse: Auf dem Wii wird Tony Montana dank intuitiver Steuerung und punktgenauem Zielen flexibler agieren.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

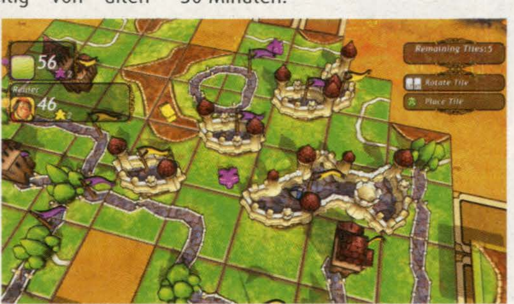
Carcassonne

2001 wurde das deutsche Brettspiel "Carcassonne" vom Hans im Glück Verlag zum Spiel des Jahres gekürt, bald soll es auch auf Xbox Live Arcade erscheinen: In dem mittelalterlichen Machtkampf von Klaus-Jürgen Wrede legen die Spieler Landschaftskarten mit Straßen, Felsen und Plätzen, die anschließend mit Siedlungen und Figuren besetzt werden. So ergibt sich ein Netz aus Städten, Dörfern, Klöstern, Wiesen und Türmen. Punkte kassieren die Spieler, indem sie fertige Gebiete mit ihren Gefolgsleuten bevölkern: Allerdings bringen Mönche, Bauern, Ritter und Wegelagerer erst Punkte, wenn die Lokalitäten errichtet sind – da kann es schlauer sein, seine Schützlinge frühzeitig von alten Stützpunkten abzuziehen, damit sie in einer bald fertigen Metropole mehr Punkte bringen. Dabei mischen zwei bis fünf Spieler mit, die wahlweise auch von der KI gesteuert werden: Wie im Brettspielvorbild wird es Regelvarianten geben, mit denen sich der Spielablauf taktisch variieren lässt – ein Machtkampf dauert etwa 30 Minuten.



360 In der ersten Zugphase werden Landschaftskarten gelegt.

360 Setzt den Bauer aufs Land: Die fertigen Gebiete werden mit Spielfiguren besetzt, die Punkte sammeln.



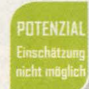
360 Große und kleine Festungen werden mit Figuren besetzt: Je größer die Siedlung, desto mehr Punkte gibt's.

INFOS

System	360
Entwickler	Bizarre, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Strategie
Termin	nicht bekannt

CARCASSONNE

Online-Gegner rund um die Uhr: Das preisgekrönte Brettspiel hat dank Online-Gegnern auch auf Xbox Live Arcade das Zeug zum Dauerbrenner!


POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

TimeShift



360 Helft den Untergrundkämpfern gegen die Übermacht: Ihr nehmt es mit futuristischer Infanterie, Kampfhelikoptern und haushohen Mechs auf!

Die komplexen Zeiträtsel von "TimeShift" durften wir bereits in MAN!AC 11/06 anspielen, dann wurde der 3D-Shooter aber bis auf Weiteres verschoben: Der Grund sind zahlreiche Verbesserungen, für die sich das Entwicklerteam letztendlich entschieden hat. Dabei wurde sowohl an der grafischen Präsentation als auch an Handlung und einigen Spielelementen gefeilt: Das optimierte "TimeShift" erscheint nun Ende des Jahres und wirkt vor allem düsterer und brachialer. Dabei tasteten die Entwickler die Levelmodelle kaum an, geändert wurden vor allem Texturen und Special-FX. So verwandelt sich die einstige Comic-artige Grafik in ein realistisch anmutendes Endzeitszenario, das Euch mit dichtem Regen, gespenstischen Schatten und Motion-Capture-Animationen den Angstschweiß auf die Stirn treibt. Besonders beeindruckt haben uns die neuen Schatteneffekte, die sogar Maschendrahtzaun unheimliche Raster auf Umgebung und Krieger werfen lässt: Weil sich selbst meterdicke Mauern zerstören lassen, können sich die Lichtverhältnisse mit jedem Schuss ändern. Mit fünf Millionen statt nur 2.500 Polygonen sind auch Held und Feinde deutlich detaillierter. Der Schnittschere zum Opfer fiel der Held Colonel Swift, der nun durch den Spieler ersetzt wird: Mittels des futuristischen Kampfanzugs S.A.M. ("Strategic Systems for Adaptable Metacognit") werdet Ihr höchstpersönlich in die Zukunft reisen und dort die Schlacht um die Erde entscheiden. Die Handhabung von S.A.M. wird mit nur einer statt drei Tasten zudem unkomplizierter sein, denn über Zeitbremse, Stopp oder Zeitrücklauf entscheidet die KI entsprechend der Spielsituation – laut Produzent Kyle Peschel soll dieser Zeitassistent die Möglichkeiten des Spielers nicht begrenzen, sondern die Wahl vereinfachen. Als waschechter Deathmatch-Fan plant Kyle außerdem einen umfangreichen Mehrspieler-Modus, den man mit zahlreichen Parametern (u.a. Timing von Waffen) individuell anpassen kann – so will man etwa den berüchtigten Campern einen Riegel vorschieben. Zeitmanipulation per S.A.M. wird bei Mehrspieler-Gefechten aber keine Rolle spielen.

» Vom Comicfight zur Endzeitschlacht: "TimeShift" will Euch schockieren!«





360 Hier ist jeder Stein ein Einzelstück: Die detailarmen Klotzwände (links) sind heruntergekommenen Ruinen (rechts) gewichen.





360 Während in der alten Version von "TimeShift" Gebäude weitgehend intakt sind (links), streift Ihr in Zukunft durch verfallene Gänge (rechts).

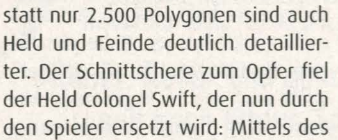




360 Mach Platz für ernstzunehmende Gegner: Die Comic-Kämpfer (links) werden durch Furcht einflößende Endzeitsoldaten (rechts) ersetzt.



360 Jetzt wird realistisch gestürmt: Die neuen Animationen wurden per Motion-Capture-Technik eingespielt.





360 Blick durch die Zeitblase: Wenn Ihr mit S.A.M. den Ablauf der Zeit manipuliert, wird die Optik verfremdet.

INFOS

System	360
Entwickler	Saber Interactive, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Ego-Shooter
Termin	Dezember

TIMESHIFT

Dreckig, düster und richtig böse: Mit einem gründlichen Rundum-Update will Saber der Shooter-Konkurrenz einen mächtigen Schock verpassen!



Spider-Man 3



360 Sobald Ihr das mysteriöse neue Kostüm anhabt, könnt Ihr kräftiger und effektiver gegen Eure Gegner vorgehen.

PS3 Erneut setzt Ihr Eure Spinnenfäden nicht nur für Schwünge ein: Kontrahenten lassen sich damit prima einwickeln.

Peter Parker schwingt wieder durch New York – jetzt auch im schwarzen Outfit.

Musste Activision letztes Jahr noch die "Ultimate"-Comics des populären Netzschwingers zur Versoftung nutzen, steht diesmal die Umsetzung der neuen Kinovorlage an. Wie bei den beiden Vorgängern spielt Ihr nicht nur die Handlung des Celluloid-Abenteuers nach, sondern habt es mit weiteren Aufgaben und Superschurken zu tun, die aus dem reichhaltigen Marvel-Fundus übernommen werden.

Große Überraschungen bleiben aus, erneut orientieren sich die Entwickler am etablierten Erfolskonzept: Ihr schwingt mit Spidey flott durch ein virtuelles New York (und erkundet erstmals auch Untergrundkanäle oder U-Bahn-Schächte), immer auf der Suche nach Schauplätzen, an denen Bösewichte ihr Werk treiben. Die verkloppt Ihr mit Fäusten oder wickelt sie in Netze ein. Für Duelle mit dickeren Brocken wurden Inspirationen u.a. bei "God of War" gesammelt: Dann prügelt Ihr nämlich nicht in Echtzeit, sondern absolviert 'interaktive Filmsequenzen' – ein anderes Wort für die beliebten Quick-Time-Events, bei denen Ihr im rechten Moment möglichst schnell die eingeblendeten Knöpfe oder Richtungen drückt, um die passende Aktion auszulösen.

»Als weitere Neuerung schlüpft Ihr in die zwei Seelen von Peter Parker.«

Als weitere Neuerung schlüpft Ihr in die zwei Seelen von Peter Parker. Anfangs geht der Held im gewohnten rot-blauen Outfit auf die Piste, später hat er das schwarze Symbionten-Kostüm an. Das sieht nicht nur grimmiger aus, sondern verleiht Euch höhere Widerstandskräfte und mehr Kampfpower.

Wir konnten eine frühe Version der PS3-Fassung anspielen, die technisch noch einen langen Weg vor sich hat, aber die Ergänzungen zum altbekannten Spielablauf ansehnlich demonstrierte. Grafisch wird "Spider-Man 3" kaum ein Next-Gen-Aushängeschild, es fängt die Superhelden-Action aber gelungen ein. Spielerisch erwartet uns trotz der frischen Detailerweiterungen kein Innovationssprung, doch Spidey-Fans werden gewohnt gut bedient. *us*



Wii Bosskämpfe wie gegen den neuen Goblin werden in 'interaktiven Filmsequenzen' entschieden.





PS2 Ab durch die Großstadt: Diesmal erkundet Ihr auch die unterirdischen Gänge von New York.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Treyarch, USA, Vicarious Visions, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action-Adventure
Termin	3. Mai

SPIDER-MAN 3

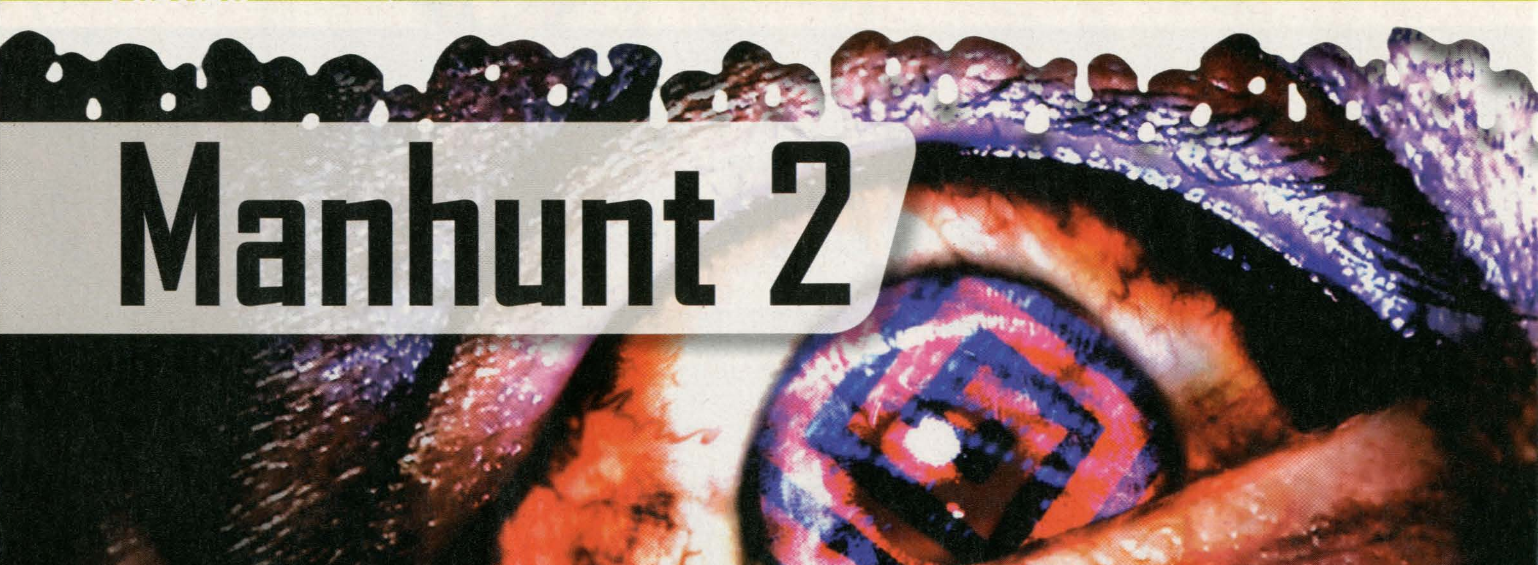
Das gefällt uns:
- » verschiedene Fähigkeiten je nach Outfit
- » gut inszenierte Quick-Time-Events
- » Kampfsystem erweitert

Daran muss gearbeitet werden:
- » die Grafik ist noch recht nüchtern
- » Missionsdesign hoffentlich abwechslungsreich

Nachschub für Spidey-Fans: Mit kleinen, aber intelligenten Erweiterungen wird das Abenteuer aufgefrischt.

POTENZIAL: 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Manhunt 2



MAN!AC im Gespräch mit James Earl Cash, dem mehrfachen Mörder und Hauptcharakter des beschlagnahmten ersten Teils.

"Habt Ihr schon einmal einen Menschen getötet? Mein Name ist James Earl Cash, und ich habe es getan - oft, sehr oft! Danach habe ich eine Menge Ärger bekommen, denn viele fanden mein Verhalten zynisch und grausam. Sie glaubten, dass mein Vorbild Geschichte machen und die Jugend verstören könnte. Das sehe ich auch ein, aber war es meine Schuld? Kann man mir meine Taten vorwerfen? War es nicht dieser kranke Regisseur, dieser Starkweather, der mich dazu genötigt hat, eine Gang nach der anderen zu erledigen? Es ging doch um mein Überleben!

Das Ganze wäre nie geschehen, hätten mich die Strippenzieher von Take 2 nicht dazu getrieben! Aber die hatten's mit mir auch nicht leicht. Und jetzt tun sie es schon wieder. Allerdings habe ich diesmal nichts damit zu tun, denn nachdem meine Taten an die Öffentlichkeit gedrungen waren, hat man mich in Deutschland eingesperrt. Ich war nach zehn Jahren der Erste, den sie hier zu Lande geschnappt haben. Das, was ich getan habe, wird niemals wieder jemand zu Gesicht bekommen. Diesmal hat Take 2 einen anderen erwischt, diesen Dr. Daniel Lamb. Ob der allerdings ein unschuldiges Lamm ist, kann ich Euch nicht sagen. Ich weiß nur, dass er neben einem gewissen Leo Kasper der einzige Überlebende eines mysteriösen Experimentes sein soll, das in einer geheimen Forschungseinrichtung stattgefunden hat. Die beiden werden von den Verantwortlichen des Pickman-Projektes gejagt, damit sie ihr Wissen nicht an die Außenwelt tragen können. Soweit ich gehört habe, kann sich Daniel allerdings gar nicht an die Versuche erinnern. Er weiß nicht einmal, wer er ist und wie er in diese Zelle gekommen war, in der er sechs lange Jahre steckte.



PS2 Die ungewöhnlichen Behandlungsmethoden in dieser Anstalt erfordern den maximalen Einsatz der Pfleger. Aber Daniel Lamb wird sich revanchieren!

Als er eines Tages seine Augen öffnete, war ihm nur eines sofort klar: Die offene Zellentür ist eine Chance auf Freiheit und Rache!

Meine Zellengenossen hier im Knast haben diese Spielkonsolen, so eine PlayStation 2, eine PSP und dieses weiße Fuchtelding, dieses Wii-System. Ich habe mich oft gefragt, wie es wohl wäre, wenn meine Geschichte als Spiel für diese Geräte erscheinen würde. Bei Daniels Abenteuer wird das so sein. Ist das nicht verrückt? Auf dieser Familienkiste! Ich habe ja schon viel gesehen, aber wenn ich an die Steuerung dieser Konsole denke und mir dann überlege, was Daniel und diese Typen von Take 2 daraus machen... na ja, lasst Eure Fantasie spielen, denn bislang weiß keiner etwas Näheres.

»Was ich getan habe, war brutal, sicherlich auch abstoßend.«

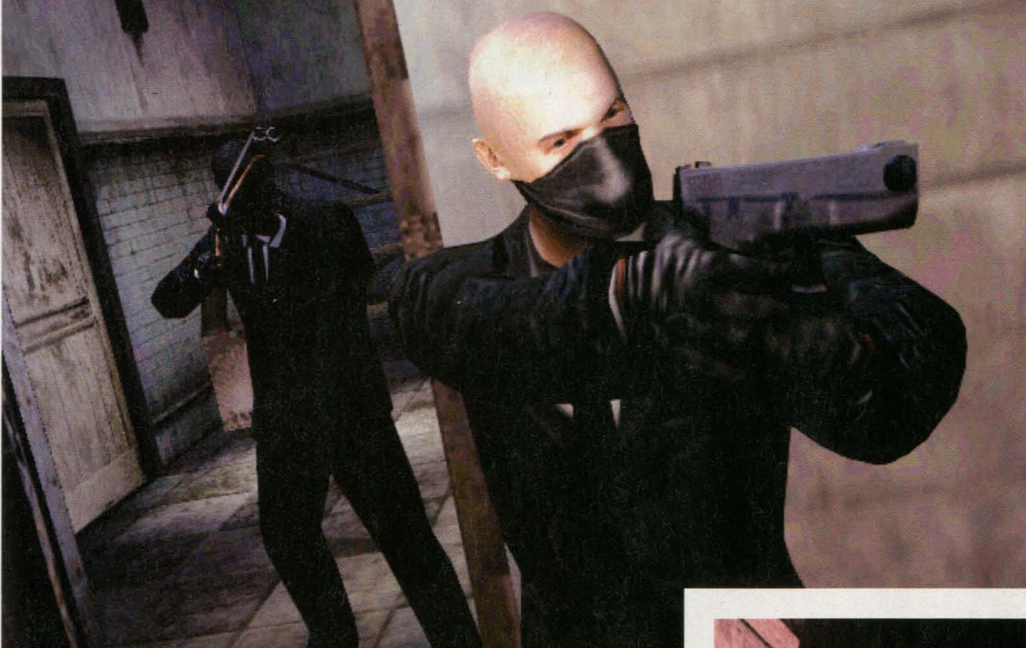
Lamb, dieser arme Mistkerl, lernt gleich zu Beginn, wie er sich zu wehren hat. Da sich Wachpersonal und die Jäger aber meistens unvorhersehbar verhalten, hat er oft Probleme am Hals. Selbst wenn er sich - so wie ich damals - im Schatten versteckt, ist er nicht mehr sicher. Falls sich ihm jemand nähert, geht die hektische Tastendrückerei los, damit er unentdeckt bleibt. Was



PS2 Daniel nutzt den Leichnam des Insassen als Köder für den ahnungslosen Pfleger und schleicht sich heran.



PS2 "Was habt Ihr mit mir gemacht? Was ist das Pickman-Projekt? Und wer steckt dahinter? Rede, oder du bist tot!"

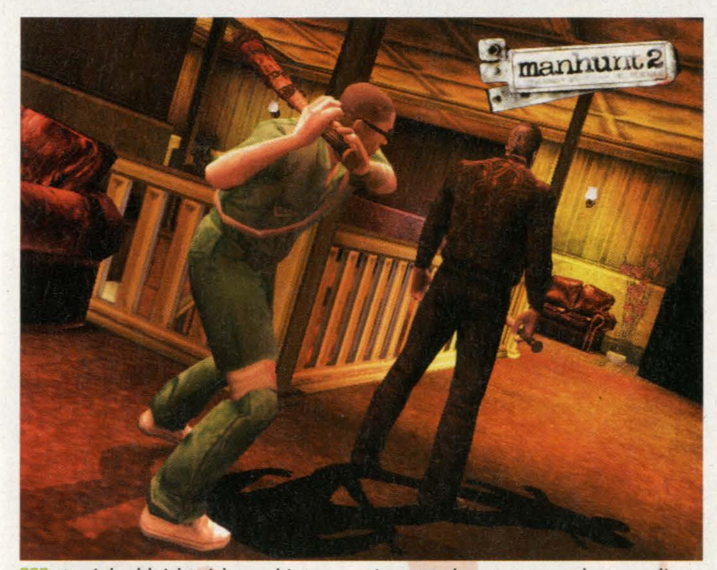


PS2 Agent 47 oder Michael Jackson nach der Chemotherapie? Bislang ist nicht bekannt, wer diese feinen Herren sind. Aber sie stehen nicht auf Daniels Seite.

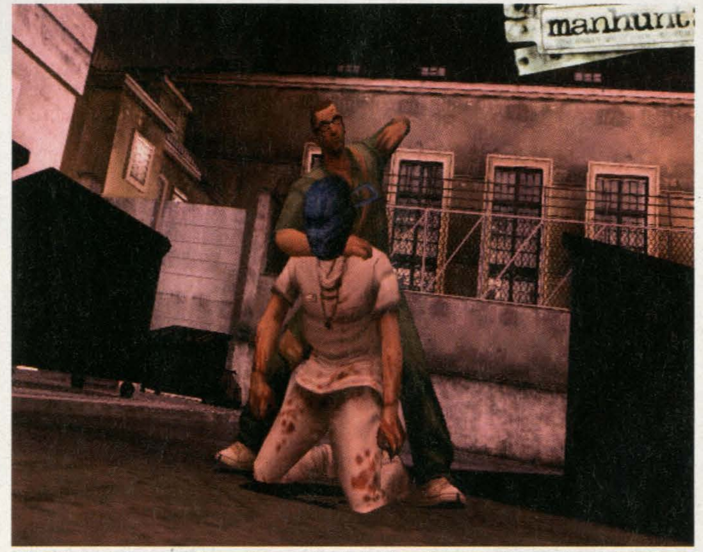


PS2 "Ich bin ganz vorsichtig, die Spritze wird kein bisschen wehtun."

PS2 "Ich bin kein bisschen vorsichtig und die Shotgun wird sehr wehtun."



PS2 Daniel schleicht sich von hinten an einen Wachposten an und suspendiert ihn vom Dienst. Wer unbemerkt bleibt, lebt in "Manhunt 2" länger.

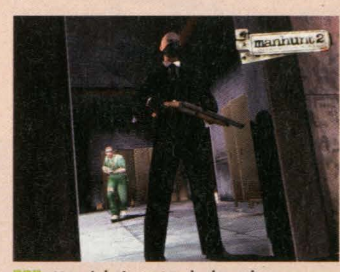


PS2 Dieses Bild macht unmissverständlich klar: Am grundlegenden Spielprinzip hat sich in "Manhunt 2" nichts geändert.

für ein Stress! Dafür zerstört Daniel etliche Lampen und schafft sich seinen eigenen Schatten. Außerdem beherrscht der Schlaumeier etwas, das nicht einmal ich konnte: Dieser Typ nutzt die Umgebung, um seine Feinde auszuschalten. Stellt Euch nur vor, wie er irgendeinen Kerl zum offenen Sicherungskasten lockt und dort fertig macht. Oder was er mit einer Kloschüssel alles anstellen kann! Auch sonst ist Daniel auf Draht: Was er findet, setzt er ein. Klar, so eine Injektionsnadel oder einen Kugelschreiber kann man nur einmal benutzen, aber hey, besser als nichts, oder? Deshalb verwendet er sogar Gegenstände als Waffen, die gar nicht dafür vorgesehen sind und die er eigentlich zum Öffnen neuer Wege benötigt – was für ein krasser Typ! Welche Experimente haben die nur mit ihm gemacht?

Na ja, egal ob Stift, Hammer oder Baseballschläger (dieser Lamb hat ihn sogar mit Stacheldraht umwickelt) – je länger er ahnungslose Gestalten anvisiert, desto brutaler greift er danach an. Das alte Spiel, ich kenne das! Obwohl – ich hatte ja die ganze Zeit dieses miese Schwein Starkweather im Ohr. Dr. Daniel hat das nicht. Er hat nichts mit diesem Snuff-Kram zu tun. Er ist nur ein armer Kerl, der nicht weiß, wie ihm geschieht. Manchmal bekommt er Anweisungen von Kasper, diesem anderen Irren, aber ist das noch das Gleiche?

Ihr wisst ja: Ich habe eine Menge Ärger bekommen für das, was ich getan habe. 'James Earl Cash ist ein abartiges Monster, schnell wegsperren', hieß es damals. Ich verstehe das: Was ich getan habe, war brutal, sicherlich auch abstoßend. Für die jungen Leute da draußen war das nie gedacht, aber offensichtlich hat's Take 2 zu weit getrieben. Selbst wenn Daniels Geschichte nicht so problematisch sein sollte wie meine, scheint sie doch wieder ziemlich hart zu werden. Ich habe gehört, dass wir hier in Deutschland deshalb gar nichts von ihm mitbekommen sollen. Na ja, entscheidet selbst, ob Ihr etwas verpasst oder nicht. Mehr habe ich nicht zu erzählen, ich muss in meine Zelle zurück." *mh*



PS2 Umsichtiges Verhalten kann manchmal nicht schaden.

PS2 Wird Daniel im Schatten vermutet, muss er schnell reagieren.

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	Rockstar London, England
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	nicht geplant

MANHUNT 2

James E. Cash zufolge wird die Fortsetzung ein spannendes und brutales Schleichabenteuer für Erwachsene mit interessanten Neuerungen.
Ohne Snuff-Thematik, dennoch kommt's nicht nach Deutschland.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

MySims

Wii Glücklich leben auf dem Lande: Bei der Gestaltung dieses Dorfs standen Harmonie und Beschaulichkeit im Mittelpunkt der Konstrukteure.

Wii Schiebt die Objekte über den Screen, wie es Euch passt: Eine komfortable Steuerung soll das Bürgermeisteramt kinderleicht gestalten.

In welchem Ort würdet Ihr am liebsten leben? Mit "My Sims" erstellt Ihr Eure Traumstadt!

Seit ihrem ersten Konsolenbesuch hat sich der Kreis der Sims und ihre Bereitschaft zu Beziehungen stetig erweitert: Erst lebten sie in einer WG, dann kamen Nachbarschaft, Freundschaften und Haustiere dazu. Da ist es nicht schwer zu erraten, wohin die Reise gehen soll: Noch in diesem Jahr werdet Ihr eine komplette Stadt auf Wii und NDS simulieren! Das klingt nach "Sim City" und wird sich auch so ähnlich spielen: Ihr zieht in einen heruntergekommenen Ort, dem Ihr mit Remote und Stylus zu neuem Glanz verhelft. Man darf Häuser entwerfen und platzieren, Wohnungen nach eigenem Geschmack einrichten und z.B. einen anständigen Dorfplatz anlegen - damit sich die Sims treffen und zusammen eine zünftige Party feiern können. Das klappt alles über virtuelle Quader, deren Größe und Farbe man mit dem Controller bestimmt: Man setzt sie zu Häusern, Möbeln und allerlei anderen Gegenständen zusammen.

Im Gegensatz zu "Sim City" stehen aber nicht die logistische Organisation der Gemeinde, sondern die individuellen Bedürfnisse der Bewohner im Mittelpunkt des Abenteuers: Mit dem eigenen Sim werdet Ihr die Stadt erkunden und die Einwohner ganz persönlich kennen lernen. So kann man sich einen Eindruck von ihren Ansprüchen verschaffen sowie nach und nach auch die vielen Werkstoffe entdecken. Aus diesen lassen sich im Laufe des Abenteuers immer vielfältigere Einrichtungen und Gegenstände erstellen - vom simplen Kühlschrank bis zum düsteren Labor des verrückten Wissenschaftlers. Von Horrorhausen bis Ravecity ist alles möglich, gestaltet allerlei Traumstädte nach Euren eigenen Vorstellungen. Deshalb wird es auch einen Waldlevel geben, in dem die Spieler Holz, Blumen und andere Naturressourcen finden - sogar verborgene Schätze wird man ausbuddeln können. Natürlich müsst Ihr bei der Bastelei auch die Wünsche der einzelnen Sims berücksichtigen, damit neue Figuren in Euer Örtchen ziehen wollen: Wenn Ihr die korrekten Voraussetzungen schafft, wird Eure Heimat bald ein originelles Eigenleben entwickeln. Für experimentierfreudige Vielfalt sorgen dabei allerlei ausgefallene Individuen wie der ausgeflippte DJ, disziplinierte Kickbox-Trainer und der gastfreundliche Chefkoch: Als Bürgermeister dürft Ihr bestimmen, wer in die Gemeinde zieht. Für eine niedliche Präsentation werden die Mii-artigen Figuren sorgen, die mit putzigen Alltagsanimationen und reichlich Situationskomik dem Städtchen ein turbulentes Straßenleben verleihen. *oe*

»Ihr dürft das komplette Stadtbild gestalten.«

Wii Allerlei Individuen wie der Koch bringen Eigenleben in Eure Gemeinde.



Wii Auch die Inneneinrichtung aller Gebäude dürft Ihr selbst gestalten.

INFOS

System	Wii / DS
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Simulation
Termin	4. Quartal

MY SIMS

Totale Kontrolle bis ins Detail: Die unzähligen Möglichkeiten der Dorfgestaltung versprechen eine komplexe Simulation mit humorvollem Eigenleben.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich


KINO ZU HAUSE
Ausgabe 102 / 14. Jahrgang
CyberMedia 3,80 €
audiovision
HDTV ▸ SURROUND ▸ GROSSBILD ▸ DVD
NEU!
Informativ • Übersichtlich • Aktuell
50 FRAGEN ZU...
HD DVD UND Blu-ray
9 SEITEN
Die Fakten: Alles was Sie wissen müssen!
BLU-RAY MIT PLAYSTATION 3
TEST
AUF 4 SEITEN
599 Euro: So gut ist der billigste Blu-ray-Player im Messlabor
XXL TEST
10 x FULL-HD
TOP-KLANG FÜR 1.000 EURO
Getestet: brandneue Receiver von Yamaha und Marantz
■ 6 LCD-FERNSEHER (37 Zoll) ab 1.600 Euro
■ WELTNEUHEIT: LOEWE-LCD mit HDTV-Festplattenrecorder
■ BEAMER von Benq & Sim 2 ■ MARKTÜBERSICHT: alle Full-HD-TVs
NEWS & SERVICE
Erste Receiver mit HD-Ton Seite 8
SED-Fernseher vor dem Aus? Seite 16
24p-Wiedergabe mit Problemen Seite 94
Warum das Kinoformat manchmal ruckelt
Ausprobiert: So gut ist der DVD-Verleih im Internet
DVD-CHECK
NACHTS IM MUSEUM
63 DVDs im Test
HEFT IM HEFT

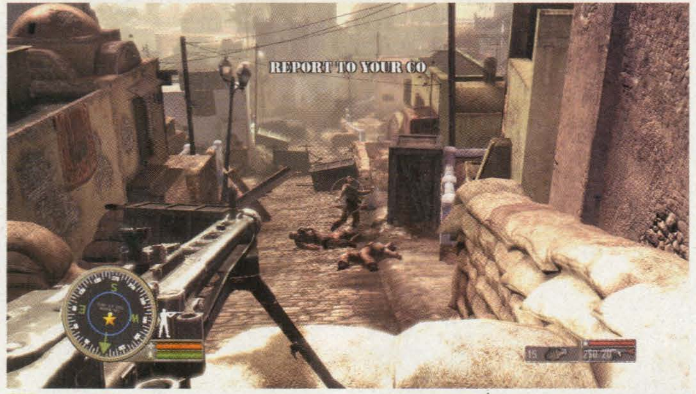
Hour of Victory

Scharfschütze, Schleicher oder Schlächter? Ihr entscheidet, wer den Krieg entscheidet!

"Die Leute behaupten stets, es gäbe bereits zu viele Weltkriegs-Shooter. Doch in Wahrheit gibt's nur eine Hand voll guter Ballereien mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg. Da wären die 'Medal of Honor'-, 'Call of Duty'- und 'Brothers in Arms'-Serien – und die verkaufen sich gut, schließlich erfreut sich das Genre großer Beliebtheit. Warum sollten also wir mit unseren Charakterklassen, den vielen steuerbaren Vehikeln und der Unreal Engine 3 im Rücken nicht ein ordentliches Stück von diesem Kuchen abbekommen?", entgegnet uns "Hour of Victory"-Produzent Jeremy Ray im Interview. Die Frage 'Warum schon wieder ein WW2-Shooter?' war ihm in letzter Zeit wohl zu häufig gestellt worden. In der Tat klingt "Hour of Victory" auf dem Papier viel versprechend: Um den Bau der Nazi-Atombombe zu verhindern, stellen die Achsenmächte ein schlagkräftiges Trio zusammen, dessen Stärken in ganz unterschiedlichen Bereichen liegen. Schleicht als verdeckte Einsatzkraft hinter die feindlichen Linien, kappt Stacheldrähte und werdet zum Meuchelmörder. Oder guckt Euch als Ranger ein lauschiges Plätzchen auf dem Kirchturm aus und hebt Stellungen via Sniper Rifle aus. Bildschirm-Rambos wiederum gehen als 'Commando' Blei spuckend und Dreck fressend immer den direkten Weg.

»Es gibt nur eine Hand voll guter Weltkriegs-Ballereien.«

Allen drei Alter Egos gemein ist der virtuelle Führerschein – im Laufe der Kampagne nehmt Ihr immer wieder hinterm Steuer von Jeep oder Panzer Platz. Während Bildratenschluckauf, teils strohdumme Gegner und manch grobschlächtige Textur noch vom frühen Entwicklungsstand zeugten, bestach das kriegerische Treiben bereits durch erstaunlichen Abwechslungsreichtum: Steckten wir eben noch im knallharten Häuserkampf fest, galt es Sekunden später ein Geschütz zu verteidigen oder Flieger vom Himmel zu putzen. Kaum hatten wir einen stählernen Kettenkoloss via Panzerfaust geknackt, ging es selbst hinters Steuer eines tonnenschweren Stahltanks. Viel zu tun also für Xbox-360-Besitzer, zumal ein Mehrspieler-Modus 'Achsenmächte-gegen-Alliierte' mitgeliefert wird. *ms*



360 Jetzt seid Ihr am Drücker: Habt Ihr das MG-Nest mühsam erobert, ist es ein Leichtes, die Gegner in der engen Straße in Schach zu halten.



360 Gestochen scharfe Texturen sind trotz Unreal Engine 3 nicht die Stärke von "Hour of Victory" – vielmehr gefallen stimmiger Gesamteindruck und die ansprechende Beleuchtung.

INFOS

System	360
Entwickler	nFusion, USA
Hersteller	Midway
Genre	Ego-Shooter
Termin	3. Quartal

HOUR OF VICTORY

Das gefällt uns:
- » ständig neue Aufgaben: Ballern, Fahren, Bewachen...
- » Abwechslung durch drei unterschiedliche Charaktere
- » intensive Schusswechsel

Daran muss gearbeitet werden:
- » teils strohdumme Gegner
- » wackelige Bildrate
- » viele Ereignisse gescriptet

Kurzweilige, handwerklich solide Weltkriegs-Action, die mit drei unterschiedlichen Kämpfern Abwechslung in den Schlachtenalltag bringen will.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction



Das dynamische Duo wagt den Next-Gen-Sprung: Auf der PS3 wird gehüpft und geballert wie noch nie.

Nachdem Insomniac beim PS3-Start mit "Resistance: Fall of Man" zu ihren Ursprüngen zurückgekehrt sind (das Erstlingswerk der Entwickler war der PSone-Ego-Shooter "Disruptor"), sind die Mannen rund um Studioboss Ted Price wieder fleißig dabei, ihren erfolgreichsten Helden den Weg auf die PS3 zu bahnen. "Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction" soll die populäre Serie standesgemäß ins Next-Gen-Zeitalter führen.

Als Rezept dazu dient die Besinnung auf die ursprünglichen Stärken des Abenteuers: Wie beim PSP-Ableger "Size Matters" (Test auf Seite 56) wird wieder mehr gehüpft und gerätselt – aber keine Sorge, der Anteil an wuchtig inszenierten Actionballereien ist immer noch hoch. Entsprechend konzentriert sich Insomniac darauf, das Wummenarsenal mit witzigen Angriffsoptionen aufzufrischen. Neu gibt's z.B. die Möglichkeit, einen Tornado zu entfesseln und ihn per Sixaxis-Kontrolle auf Feinde zu hetzen. Oder Ihr packt den 'Groovitron' aus – eine Art Diskokugel, die alle Gegner in Reichweite in rhythmische Zuckungen versetzt.

Weitere Verzüge der Rückbesinnung: Robokumpel Clank darf nach seiner Zuschauerrolle im PS2-Vorgänger "Gladiator" wieder aktiv ins Geschehen eingreifen und bekommt eigene Abschnitte auf den Blechleib geschneidert. In Minispiele verpackte Puzzles gehören ebenso dazu wie Trips ins Weltall, die nun fokussierter inszeniert werden – um planlose Rumfliegerei zu vermeiden, trefft Ihr in straff designten Abstechern auf gegnerische Raumschiffe.

Die ersten bewegten Bilder deuten darauf hin, dass insbesondere die Technik große Sprünge macht: So detailreich und reizvoll sahen die Welten im "Ratchet & Clank"-Universum noch nie aus. Für die nötige Portion Humor sorgt nicht zuletzt der schusselige Captain Qwark als Gaststar, außerdem geben die Entwickler sogar Antwort auf eine Frage, die sich Fans der Serie schon immer stellten: Was ist eigentlich ein Lombax? *us*

»So detailreich und reizvoll sahen die Welten im "Ratchet & Clank"-Universum noch nie aus.«



PS3 Obwohl es jede Menge schicker Umgebungsoptik zu bewundern gibt, solltet Ihr Euch auf die Feinde konzentrieren.



PS3 Egal, ob dicke Technobrocken oder bissige SciFi-Monster: Stets wollen Euch viele Feinde auf die Pelle rücken – ein Glück, dass das Waffenarsenal gut gefüllt ist.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Isomniac, USA
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	4. Quartal

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Die bunte Mischung aus Action und Jump'n'Run wird zum besten Serienteil, wenn sich die starke Optik mit dem gewohnt guten Spieldesign ergänzt wie erhofft.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

• Mehr MAN!AC
• Mehr Mitarbeiter

Die MAN!AC erstrahlt bereits in neuem Glanz – doch damit nicht genug! Wir arbeiten weiter an dem Magazin und anderen verspielten Publikationen. Dafür benötigen wir kompetente und motivierte Mitarbeiter – wer sich bei den folgenden Job-Beschreibungen angesprochen fühlt, sollte nicht zögern, uns eine Bewerbung zu schicken.

Volontär/in

Sie spielen seit Jahren auf verschiedenen Konsolen und Handhelds, sind von neuen Technologien und Entwicklungen begeistert. Außerdem können Sie Abitur oder Mittlere Reife vorweisen und sind mit der deutschen Sprache freundschaftlich verbunden. Sie möchten nicht nur die neuesten Hits spielen, sondern sich auch journalistisch weiterbilden und zum/r Redakteur/in reifen.

Wir bieten ein unbürokratisches, aber professionelles Umfeld, das Ihre Talente fördert und ein umfassendes Verlagswissen vermittelt. Bei guter Entwicklung ist ein rascher Aufstieg möglich. Ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und eine leistungsgerechte Bezahlung sind selbstverständlich.

Web-Designer/in und Web-Programmierer/in

Das World Wide Web und seine Herausforderungen kennen Sie wie Ihre Westentasche. Sie programmieren HTML, XML, Javascript und Flash, haben gute Kenntnisse in Webdesign/-layout und Grafikbearbeitung. Sie können eine Datenbank aufbauen, pflegen und darin redaktionelle Inhalte umsetzen. Sie trauen sich zu, eine Website zu gestalten, zu strukturieren und komplett zu programmieren. Im Idealfall sind Sie mit den aktuellen Konsolen und Handhelds vertraut. Sie beherrschen natürlich den PC und alle relevanten Programme.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Redakteur/in

Dank jahrelanger Spieleleidenschaft kennen Sie sich mit den aktuellen Konsolen aus und interessieren sich idealerweise auch für PC, Sony PSP und Nintendo DS. Sie können sich gut ausdrücken, haben ein sicheres Auftreten, sind dynamisch, verantwortungsbewusst und kommunikationsfreudig. Sie beherrschen die englische Sprache, sind technisch versiert und haben im besten Fall Berufserfahrung bei Print-Magazinen oder Web-Präsenzen.

Als Mitarbeiter der Cybermedia GmbH besuchen Sie wichtige Spielemessen im In- und Ausland, blicken bei Entwicklern hinter die Kulissen und arbeiten weitgehend selbstständig. Hundertprozentige Zuverlässigkeit und Belastbarkeit setzen wir voraus.

Alle Bewerbungen werden vertraulich behandelt. Der Cybermedia Verlag bietet ein angenehmes Betriebsklima, gute Sozialleistungen und spannende Aufstiegschancen – bei entsprechender Eignung auch schon nach kurzer Zeit. Das Gehalt wird Ihren Fähigkeiten entsprechen.

Freie Mitarbeiter

Sie kennen sich mit allen aktuellen Konsolen und/oder Handhelds hervorragend aus und haben im Idealfall ein Spezialgebiet, in dem Ihnen keiner etwas vormacht. Sie können sich gut ausdrücken, arbeiten termingerecht und wohnen im Einzugsgebiet von Augsburg oder München.

Sie beherrschen die englische Sprache und sind technisch versiert. Als freie(r) Mitarbeiter(in) erstellen Sie Spieletests, Previews, Lösungen und Schwerpunktartikel. Hundertprozentige Zuverlässigkeit setzen wir voraus.

Für alle Bewerbungen gilt: Bitte nur in schriftlicher Form per Post, Email-Bewerbungen werden nicht bearbeitet. Jeder Bewerbung sollte eine Arbeitsprobe (zum Beispiel Spieletest oder Link auf Homepage), ein Lebenslauf, ein Lichtbild und alle relevanten Zeugnisse beiliegen. Auch wäre ein Anschreiben mit Beweggründen, warum Sie bei uns arbeiten möchten, sinnvoll. Wenn Sie eine konkrete Gehaltsvorstellung haben zögern Sie nicht, uns diese mitzuteilen.

Alle Unterlagen schicken Sie bitte an: Cybermedia GmbH » Personalabteilung » Wallbergstr. 10 » 86415 Mering

SPIELE-TEST





Screenshot des Monats

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.





DS Man lernt nie aus: Laut "Bubble Bobble Double Shot" heißen die knuffigen Taito-Drachen jetzt nicht mehr Bub und Bob, sondern Bob und Bob. Daran ist nur die rote Pausbacke Bubu Schuld.

So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel - alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

MAN!AC

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM — **SPIELSPASS**

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

99 von 100

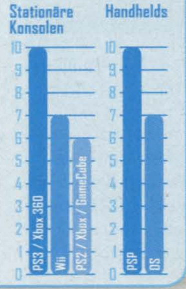
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele - unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens - da etwas leistungsfähiger - sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

The Elder Scrolls IV: Oblivion



INFOS

System	PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Bethesda, USA
Hersteller	Bethesda /Ubisoft
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Mit technischen wie sprachlichen Macken behaftetes, aber deshalb nicht minder episches Vorzeige-Rollenspiel für Echtzeit-Kämpfer.



PS3 **Wachsen in Tamriel unvermittelt aus dem Boden: die Pforten zur Höllendimension 'Oblivion'.**

Mit hellseherischen Fähigkeiten ist das so eine Sache: Die Taktiken feindlicher Heerführer vorherzusagen, ist ausgesprochen nützlich – ebenso wie die Fähigkeit, beim fürstlichen Pferderennen zielsicher auf den Gewinner setzen und huflahme Schindmähren von vornherein aussortieren zu können. Aber das Wissen um das eigene Sterbedatum – das beschert einem dann doch die eine oder andere schlaflose Nacht.

Auch Tamriels Herrscher Uriel Septim ist mit dieser zweifelhaften Gabe gesegnet: Doch leider weiß der Monarch über den Hauptkontinent in Bethesdas "Elder Scrolls"-Welt ebenso wenig wie unsereins, was bzw. wer ihm das Ende beschert. Deshalb muss er hilflos dabei zusehen, wie eines Nachts kultische Kuttenträger seine Nachkommen meucheln – um sich dann schließlich an die Fersen des Kasiers höchstselbst zu heften. Der indes flüchtet zusammen mit einem Häuflein Getreuer durch die Schloss-Katakomben in der bangen Hoffnung, den Moment seines Todes noch ein wenig hinauszögern und dem Niedergang seiner Dynastie vorbeugen zu können. Darum vertraut er ausgerechnet Euch – zu diesem Zeitpunkt nicht mehr als ein in Lumpen und rostige Ersatzteile gehüllter Ex-Knasti, gerade erst durch die Gnade des Herrschers dem feuchten Verlies entronnen – sein größtes Geheimnis an: Irgendwo in den Wäldern Tamriels lebt Uriels unehelicher Sohn, und auf dessen Schultern soll bald das Schicksal des ganzen Imperiums ruhen. Aber bevor es so weit ist, müsst Ihr den hoheitlichen Bastard erst finden: Keine leichte Aufgabe, denn einmal mehr hat US-Entwickler Bethesda mit viel grafischer Finesse und rollenspielerischer Detailversessenheit eine Welt aus dem 3D-Boden gestampft, in der sich selbst fußfitte Abenteurer die Treter wund laufen. Zwar steht schnell ein treues Hottehü bereit, auf dessen bald krumm gehocktem Hohlkreuz Ihr Eure eigene Gesundheit schonen dürft. Doch selbst hoch zu Rosse verschlingt die Reise durch baumreichen Wald und von flauschigem Gras bewachsene Flur viele Stunden. Und das nicht nur, weil allenthalben wütende Wegelagerer oder gemeingefährliches Getier aus dem Unterholz brechen – nein, auch das gemächliche Tempo, das Euer Avatar so an den Tag legt, wenn er (vorzugsweise) aus der Ego-Perspektive durch die Pampa scrollt, zieht die Reise durch die ohnehin schon riesige 3D-Spielwiese erheblich in die Länge. Das ist übrigens seit jeher die "Elder Scrolls"-Gangart: eine Gangart, die besonders all jene Rollenspieler lockt, die gerne abseits des goldenen Handlungsfadens durch Städte, Verliese bzw. Ruinen forschen. Eine Gangart für Freizeithelden, die das Abenteuer an sich und gut entwickelte Charaktere mehr schätzen als zügiges Vorankommen.



PS3 **Gekeilt wird wie beim Vorgänger "Morrowind" in Echtzeit. Achtung: Stark ramponierte Waffen richten deutlich weniger Schaden an als gut gepflegte.**

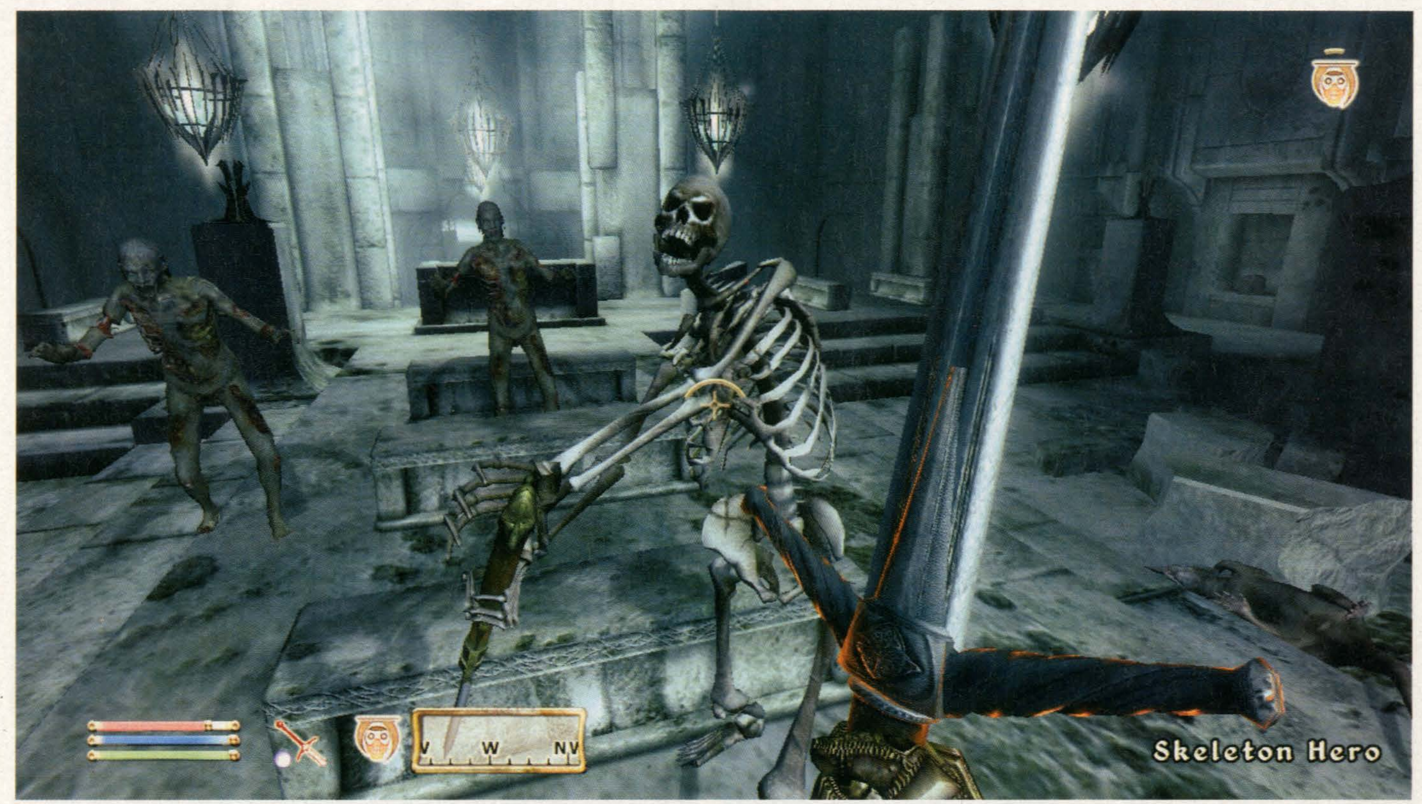
XBOX 360 VS. PS3: DER TECHNIK-VERGLEICH



Darauf haben alle gehofft: Entwickler Bethesda nutzt die Festplatte der PS3, um die üppigen Datenmengen von "Oblivion" effizienter zu verwalten – auf der Mattscheibe äußert sich diese Neuerung durch eine erhöhte Detailstufe der Texturen bei weit entferntem Terrain. Außerdem erscheinen Objekte wie Bäume und Grasbüschel ab sofort einen Tick früher. Doch freut Euch nicht zu früh: Meist fallen die Unterschiede zwischen beiden Versionen bestenfalls marginal aus – und obendrein kommt der PS3-'Elder' vielerorts schneller ins Ruckeln als sein Xbox-360-Kollege. Fazit: kein klarer Punktesieg für die PS3-Technik. Allein die bereits enthaltenen Bonus-Features lassen den Zeiger zugunsten der neuen Fassung ausschlagen.



PS3 **Wird von den Heerscharen der "Oblivion"-Prinzen belagert: die in Schutt und Asche liegende Stadt Kvatch.**



PS3 Die "Oblivion"-Verliese füllen sich auch nach dem x-ten Besuch wieder brav mit monströsem Gesocks und laden deshalb immer wieder zum fröhlichen Kampf- bzw. Magie-Training. Aber Obacht: Hier gibt's keine Teleporter, die Euch ruckzuck auf die sichere Oberwelt transportieren!

Auf in den Kampf!

Was nicht heißen soll, dass es der "Oblivion"-Welt an Action mangelt: Schon immer ging's beim Erforschen von Tamriel, Morrowind und den benachbarten Ländereien in Echtzeit zur Sache ("The Elder Scrolls 3: Morrowind" erschien auf der Xbox und markiert damit den Konsolen-Einstand der sonst auf PCs beheimateten Serie). Euer Alter Ego zieht keckernden Goblins, Räubern und quiekendem Schalengetier in Action-Manier einen Scheitel, schickt wie ein Ego-Ballermann Pfeile, Bolzen oder Feuerbälle durch den Äther und geht bei Gefahr hinter seinem Schild in Deckung. Das haarfein in Attribute, Fertigkeiten und andere Werte unterteilte Datenbeiwerk ist dabei weitgehend unsichtbar und bestimmt allein, ob bzw. wie stark Ihr trefft. Entscheidend für den Fortschritt Eurer Figur sind demnach auch keine abstrakten Werte wie Erfahrungspunkte: Vielmehr bestimmt die Häufigkeit, mit der Ihr eine Fertigkeit einsetzt, über ihren Anstieg. Oder genauer: Wer ausschließlich das Schwert zückt, der steigert automatisch seinen Wert für Klingenwaffen – aber alle anderen Talente lässt er verkümmern.



Robert Bannert

Grafik-Schluckauf und verhunzte Eindeutschung konnten meine Freude über Bethesdas Rollenspiel-Hammer kaum trüben – auch die teils brutalen Ladepausen nahm ich brav in Kauf. Trotzdem erschien mir die Aussicht auf Besserung verlockend: Tamriel endlich ruckelfrei und ohne unfreiwillige Kaffeepausen genießen? Toll! Aber zu früh gefreut: Nach wie vor ruckelt und zuckelt Euer Avatar beim Überqueren der unsichtbaren Lade-Grenzen, dass es fast schon weh tut. Entsprechend lasse ich den Geldbeutel stecken und trainiere nach wie vor meine Xbox-360-Charaktere – noch heute! Denn so viel steht fest: Ob Xbox 360 oder PS3, ob mit oder ohne fiese Hänger – "Oblivion" ist ein Rollenspiel, das man immer wieder gerne aus dem Regal holt!



PS3 Bei besonders gut gerüsteten Gegnern müsst Ihr auf Eure Deckung achten!



PS3 Verlockt trotz beschränkter Weitsicht zum entspannten Spaziergang: die herrliche Flora Tamriels.

Blablubberfasel

Ähnlich abhängig von Euren Werten, aber wesentlich beschaulicher sind die zahlreichen Schwätzchen, in denen Ihr gleichermaßen Informationen wie Reputation sammelt: Je nachdem, wie geschickt Ihr Euch durch den Frage-Antwort-Dschungel manövriert und bei einem verratschten Minispiel abschneidet (lässt sich durch ein kleines Bestechungsgeld wesentlich erleichtern), steigt bzw. sinkt Eurer Konversations-Talent – und mit ihm Euer Ansehen bei den unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen des Kontinents.

Während Euch die Eindeutschung des umfangreichen Gefasels auf der Xbox 360 eher behinderte denn half, hat man die Zeit seit dieser ersten Veröffentlichung des Mammut-Rollenspiels genutzt, um die zahllosen Lokalisierungs-Fauxpas zu bereinigen. So wirkt die jüngste "Oblivion"-Übersetzung deutlich professioneller als der fast schon legendär schlechte Erstversuch – aber gänzlich fehlerfrei ist auch sie nicht. Noch immer müsst Ihr Euch die eine oder andere Antwort-Option selbst zusammenreimen, weil der Text die maximale Anzahl von Zeichen pro Zeile überschreitet und dadurch mitten im Satz abgehackt wurde. Immerhin bietet die Blu-ray-Disc anders als die Xbox-360-DVD zusätzlich das US-Original: Wer über ein solides Englisch verfügt, darf Tamriel endlich so genießen, wie es ursprünglich gedacht war – und sich über ein Rollenspiel-Großereignis freuen, das auch jetzt, zirka ein Jahr nach seiner Geburt, noch nichts von seinem Glanz eingebüßt hat. Zumal die PS3-Fassung mit Add-Ons und inhaltlichen Aufbesserungen daherkommt, die Ihr auf der Xbox 360 erst zeit- und kostenintensiv aus dem WWW laden müsst – darunter das Add-On "Knights of the Nine". Wer frei bereisbare Spielwelten liebt und auf Genre-Tugenden wie einen packenden Handlungsrahmen verzichten kann, der greift zu! *rb*

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

- » enthält die Erweiterung "Knights of the Nine" und andere Zusatzinhalte
- » Eindeutschung nicht vorbildlich, aber wesentlich stärker als auf Xbox 360
- » Grafikaufbau und Weitsicht wurden dezent verbessert

PlayStation 3	
Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 92 von 100

TMNT – Teenage Mutant Ninja Turtles

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii / GC / PSP / DS
Entwickler	Ubisoft, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action / Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 12 / ab 6 Jahren
Spieler	1 / 1-2 (PSP / DS)

FAZIT

Triviales Turtles-Revival mit netten Hüpfpassagen, öden bis grauenhaften Kämpfen und nerviger Sprachausgabe.



360 Schicke Idee: Die farbreduzierte Umgebung in den Nightwatcher-Levels gibt's nur auf der Xbox 360.

Egal, wie oft man sie in die Kanalisation spült – sie kommt immer wieder hoch! Nein, nicht das, was Ihr jetzt denkt. Gemeint ist die zotenreißende Schildkrötenplage in Gestalt der vier berühmten Kampfamphibien. Sie waren lange weg, doch nun kehren sie auf die Leinwand und nahezu alle heimischen Konsolen zurück. Als Nachfolger von Konami bringt Ubisoft frische Ideen ins Konzept, streicht prompt den Mehrspieler-Modus und schickt Euch in ein hüpflastiges Abenteuer, das sich thematisch lose am Film und spielerisch stark an "Prince of Persia" orientiert. Schlüpft abwechselnd in die Haut eines der vier Kröteriche oder macht als Nightwatcher das nächtliche New York sicher.

Springt akrobatisch von Dach zu Dach, klettert an Fassaden empor und hangelt Euch an Stangen entlang. Eingestreute Kampfeinlagen sollen das fidele Treiben auflockern, wirken aber aufgesetzt und stören mit hakeliger Steuerung, limitierten Angriffsmöglichkeiten und dummen, hässlichen Gegnern. Im späteren Spielverlauf werden Geschicklichkeitseinlagen und Kämpfe etwas spannender: Auf Knopfdruck wechselt Ihr zu Euren Kameraden und nutzt deren individuelle Stärken. So setzt Michelangelo seine Nunchakus als Propeller ein und schwebt zu entfernten Dächern, Donatello katapultiert sich mit dem Bo-Stab über Abgründe und Raphael alias Nightwatcher klettert mit Hilfe seiner Sai-Gabeln an Wänden empor. Wer Kämpfe ohne Treffer einzustecken absolviert, füllt eine Leiste, die das Geschehen um Euch herum verlangsamt und Eure Angriffsstärke erhöht.

Handheld-Hampelei

Die Konsolenversionen bieten zwar innovationslose Kost, spielen sich aber solide – vor allem die Hüpfeinlagen sind wegen der gutmütigen Steuerung für ungeübte Spieler spaßig. Nicht so auf DS und PSP: Hier limitiert Ubisoft die Interaktionsmöglichkeiten auf ein Minimum. Statt Euch frei zu bewegen, springt Ihr zu festen Punkten. Auf dem DS bestimmt Ihr die Richtung, indem Ihr Y oder A drückt, um nach links oder rechts zu springen, mit X hopst Ihr nach vorn. Haltet B gedrückt, um an Kanten zu grinden und an Stangen zu schwingen. Kameraschwenks sorgen für gelegentliche Raterei im kaum drei Stunden langen Abenteuer. Immerhin dürft Ihr auf den Handhelds zu zweit um die Wette rennen. *mh*

Michael Herde

Ubisofts Krötenoffensive ist wie befürchtet ein uninspiriertes Lizenzgehüpfe mit etlichen Schwächen. Fade Kämpfe, Leveldesign aus der Steinzeit, ruckelige Zwischensequenzen, unzeitgemäße Grafik auf der Xbox 360 – die Mängelliste ist lang. Auch im Detail hapert's: Oft stürze ich ab, weil mein Kröterich ohne Vorwarnung aufhört zu rennen und langsam weiterläuft. Oder die Kamera schwenkt plötzlich und ich falle in die Tiefe. Am meisten nervt die Sprachausgabe: Alle paar Sekunden kommt derselbe grottige Spruch! Schade: Die Handheld-Turtles haben einen interessanten Ansatz, dessen Umsetzung aber enttäuscht.



PSP X-Taste drücken: Ladet beim Grinden den Anschlusssprung auf!

Wii Kein Vollbild im 4:3-Modus, dafür gibt's exklusive Minispieleinlagen für nur einen Spieler.



PS2 Es ist zum An-der-Wand-Hochlaufen: Nirgends findet Donatello seinen verdienten Spielspaß!

TMNT

- » freispielbare Zusatzinhalte, Bonuscharaktere für Handhelds
- » die Story rekapituliert die Ereignisse des Kinofilms
- » exklusive Minispiele für Wii, Mehrspieler-Modus für Handhelds

SYSTEM-VERGLEICH

Auf der Xbox 360 gefallen die Nightwatcher-Levels durch monochrome Umgebungen, während PS2 und Wii nahezu identisch sind. Die Handheld-Turtles sind technisch ansprechend, spielerisch aber deutlich limitierter.

	PlayStation 2	Xbox 360	Wii	PSP	DS
Singleplayer	6 von 10	6 von 10	6 von 10	3 von 10	3 von 10
Multiplayer	–	–	–	3 von 10	3 von 10
Grafik	4 von 6	4 von 10	4 von 7	5 von 10	5 von 7
Sound	5 von 10	5 von 10	5 von 10	5 von 10	5 von 10
SPIELSPASS	58 von 100	58 von 100	58 von 100	29 von 100	30 von 100

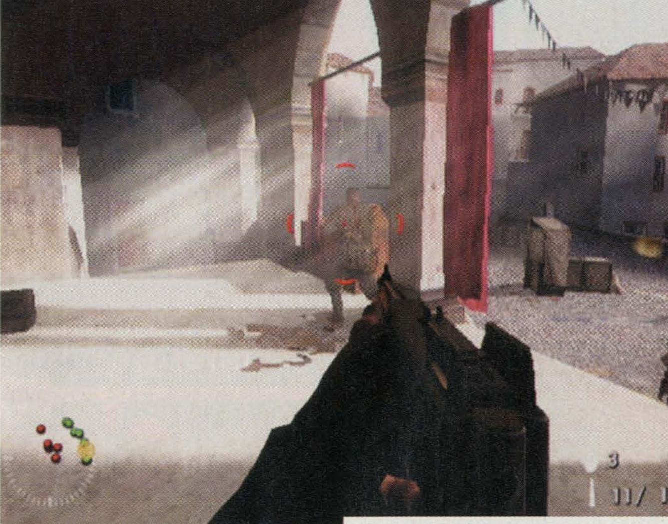


Medal of Honor: Vanguard

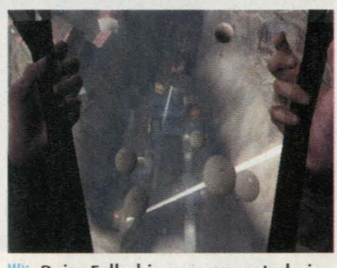
INFOS

System	PS2 /Wii
Entwickler	EA Los Angeles, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Schnörkelloser Ego-Shooter mit interessantem Fallschirmsprung-Feature. Steuert sich auf PS2 jedoch besser.


Wii Die Wii-Version bietet schicke Lichteffekte und dumme Gegner.

Husky, Neptun, Market Garden, Varsity: Auch Wii-Besitzer kämpfen sich durch die größten Schlachten des zweiten Weltkriegs. Unvermittelt werdet Ihr aus dem Flugzeug ins Abenteuer geworfen und schwebt via Fallschirm der Schlacht entgegen. Indem Ihr Remote und Nunchuk vor, zurück und zur Seite neigt, bestimmt Ihr Richtung und Sinkgeschwindigkeit – ein kurzes wie spaßiges Unterfangen. Am Boden verkompliziert die Wii-Steuerung das Überleben: Der Nunchuk ist mit vier Aktionen überbelegt, häufig setzt die Steuereinheit deshalb die falschen Kommandos um. Mit der Remote nehmt Ihr die Gegner ins Visier – das funktioniert soweit ganz gut. Spielerisch gibt sich "Vanguard" schnörkellos: Die vier kurzen Kampagnen sind schnell durchgezockt, außer den drei Sprüngen mit dem Fallschirm wird nur geballert. *jw*


Wii Beim Fallschirmsprung entscheidet Ihr, wo der Charakter landet.

Janina Wintermayr
Schön, dass EA die Wii-Steuerung exzessiv nutzt. Schade, dass ich deshalb haufenweise Treffer abbekomme. Will ich mich ducken, dreht sich der Charakter. Will ich springen, duckt er sich. Abgesehen von den fehlgeleiteten Nunchuk-Kontrollen steuert sich "Vanguard" ordentlich. Darüber hinaus unterscheiden sich PS2- und Wii-Version kaum: Grafisch sehen beide Spiele gleich gut aus, inhaltlich wird ebenfalls das identische, recht kurze Spektakel geboten. Das nächste Mal bitte mehr der interessanten Fallschirmsprünge.

MEDAL OF HONOR: VANGUARD
- 10 Missionen verteilt auf 4 Militäroperationen
- Fallschirmsprung mit Flugkontrolle
- Multiplayer-Modus für bis zu 4 Spieler
- umfangreicher Remote- und Nunchuk-Einsatz
- historische Waffen

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

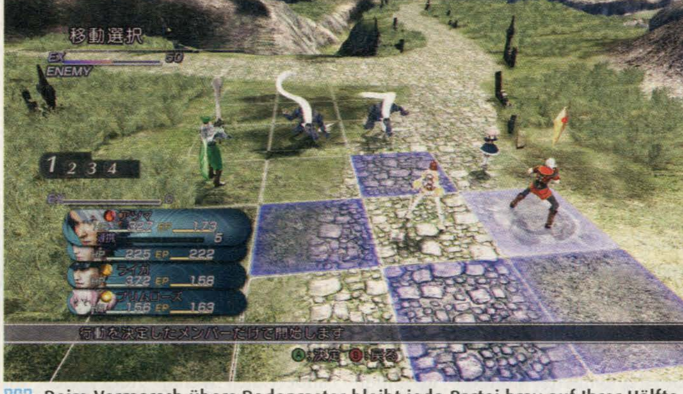
71 von 100

Enchanted Arms

INFOS

System	PS3
Entwickler	From Software, Japan
Hersteller	Ubisoft
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Handwerklich solides und umfangreiches Fernost-Rollenspiel für Fans. Bietet viel, ist auf Dauer aber behäbig und spannungsarm.



PS3 Beim Vormarsch übers Bodenraster bleibt jede Partei brav auf Ihrer Hälfte des Schlachtfelds – was die taktischen Möglichkeiten 'dezent' einschränkt.

Wer mit dem Feuer spielt, kommt darin um: Dass diese Spruchweisheit besonders dann gilt, wenn man mit Vernichtungs-Magie und Waffentechnik experimentiert, das musste schon mehr als eine in den Flammen des Krieges untergegangene Rollenspielkultur erfahren. Auch der (unserer eigenen übrigens nicht unähnlichen) Heimatwelt von Anime-Großmaul und Hauptcharakter Atsuma erging's so – und jetzt kehrt der Schrecken, der die Welt schon einmal erschütterte, zurück: Schon wieder wenden sich magisch belebte Maschinenwesen gegen ihre menschlichen Schöpfer. Atsuma – auf eine ihm noch unbekannte Weise selber mit diesen 'Golems verwandt – will seine Welt retten, und durchstreift an der Seite von bis zu zwei aktiven Mitkämpfern von Ruinen gezeichnete Landstriche, um die Heerscharen einer übermächtigen Golem-Dame zu lichten – und zwar Kampfrunde für Kampfrunde. Obwohl From die Zeit seit der 360-Version genutzt hat, um Gimmicks wie ein Minispipel rund ums Pizza-Akkordfuttern und ein paar zuszätzliche Sequenzen zu integrieren, springt der Funke noch immer nicht über: Die hübschen 3D-Landschaften sind häufig zu steril und unbelebt, Kämpfe sowie Inszenierung zu träge, um mehr als zwei, drei Stunden am Stück zu fesseln. Trotzdem: Mangels Alternativen riskieren Freunde japanischer Genre-Kost gerne einen Blick. *rb*


PS3 Sind hübsch aufgemacht, aber ziemlich leblos: Die Siedlungen.

Robert Bannert
From bleibt sich treu: Nach wie vor präsentieren die für ihre 'Frühchen' berüchtigten Japaner ein technisch wie spielerisch grundsolides Rollenspiel, dem allein der nötige Pepp und ein paar zusätzliche Details fehlen, um ein echter Knaller zu sein. Vielleicht sollte man künftig ein paar Monate Release-Verzögerung in Kauf nehmen und länger am Spiel feilen. Strafft man dann noch die ermüdend langen Dialoge und spendiert man dem Durchschnitts-Rundenkampf ein paar mehr Möglichkeiten zur Interaktion, dann wird's vielleicht mehr als nur solide Hausmannskost.

ENCHANTED ARMS
- Taktische Rundengefechte bieten Schnellvorlauf und Automatik-Kampf.
- Bastelt mit Rohstoffen Euer eigenes, magisches Golem-Helferlein!
- Enthält neue Features und Minispiele.

SPIELSPASS

PlayStation 3	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

73 von 100

Eledees

INFOS

System	Wii
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT
Ballerlastiger Geschicklichkeitstest mit Knobeleinschlag: nutzt die Wii-Steuerung prima aus, ist aber auf Dauer flach.



Wii **Auf die Meldungen solltet Ihr achten: Aktiviert Geräte besser, bevor Ihr sie im Chaos nicht mehr findet.**

Eins muss man Konami lassen: Die Entwickler von "Eledees" haben es verstanden, ein bekanntes Konzept (Lightgun-Shooter) so umzubauen, dass es nicht nur eine ganz eigene Note bekommt, sondern auch besser auf die Wii-Fähigkeiten abgestimmt ist.

So ballert Ihr nicht auf vorgegebenen Bahnen durch die Gegend, sondern könnt mit dem Nunchuk selber bestimmen, wohin Ihr wollt - geschossen wird mittels Remote und Zielkreuz. Wobei 'schießen' nicht ganz korrekt ist: Euer Werkzeug ist nämlich ein Energiestrahler, mit dem Ihr Gegenstände schweben lasst und die namensgebenden Wuselkerlchen einfangt. Die sind die primäre Stromquelle der Spielwelt und haben sich überall versteckt. Eure Aufgabe ist es nun, möglichst viele zu finden und rauszubekommen, was die Eledees so in Aufruhr versetzt hat.

Fangt die Elektrokerlchen

Dazu marschiert Ihr anfangs durch die Zimmer Eurer Wohnung, später erkundet Ihr auch die Umgebung draußen und einen Freizeitpark. Es reicht nicht, im Zeitlimit nur nach normalen Wesen zu suchen: Mit genug Saft aktiviert Ihr elektrische Geräte und fangt dann andere Sorten, durch die Ihr dann schwere Gegenstände manipulieren könnt - so findet Ihr wiederum weitere Eledees. Wer sich jetzt etwas an "Katamari Damacy" erinnert fühlt, liegt nicht falsch: Das Grundkonzept hat tatsächlich gewisse Ähnlichkeiten, zumal auch bei "Eledees" die Maßstäbe immer größer werden.

Den irrwitzigen Charme des winzigen Namco-Prinzen erreicht Konamis Knuddelhorde aber nicht, denn dafür hapert es nicht zuletzt an der Optik: Das Geschehen auf dem Bildschirm wird zwar adäquat dargestellt (insbesondere die Physik der Spielwelt kommt realistisch rüber), bis auf die Eledees sieht aber alles nüchtern und detailarm aus - kein Vergleich mit den schrillen "Katamari"-Welten. Das wirkt sich auch auf den Abwechslungsgrad aus, denn abgesehen von den Umgebungen ändert sich wenig: Stets latscht Ihr herum und fangt eben Eledees ein. Nur gelegentlich machen Euch Einschränkungen wie 'Nichts zerbrechen' oder 'Keinen Lärm erzeugen' das Leben schwerer oder Ihr müsst mal einen Bosskampf erledigen. *us*



Oliver Schultes
So macht Umräumen Spaß - zumindest wenn man es zeitlich nicht übertreibt. Denn "Eledees" verliert beim längeren Spielen schnell an Reiz und langweilt mit immer den gleichen Aufgaben. Beschränkt Ihr Euch jedoch auf kurze Zocksessions, unterhält Konamis simple Energiejagd prima. Die Kontrollen funktionieren intuitiv und die Physik-Engine macht ihre Sache einwandfrei.

Ulrich Steppberger
"Eledees" ist genau das Richtige für Pazifisten, die nicht auf Menschen schießen wollen: Zwar wird viel 'geballert', doch die Suche nach den putzigen Kerlchen steht im Mittelpunkt. Das macht auch eine Weile Spaß, langfristig fesselt der Knuddelcharme aber nur begrenzt: Es fehlt mir an Abwechslung, zumal der Reiz neuer Umgebungen durch die schlichte Optik gedämpft wird. Die Steuerung ist zwar insgesamt gelungen, aber in der Hektik späterer Levels verheddert man sich doch leicht mal. Begeisterte Remote-Schwinger werden mit "Eledees" aber gut bedient



Wii **Spielen mehrere Eledees-Jäger gleichzeitig, darf nur einer die Kamera bzw. Bewegungen steuern.**



Wii **Von den zu entdeckenden Extras ist die Staubsauger-Funktion mit Abstand das mächtigste.**

ELEDEES
- » 29 Missionen
- » jeder Level mit freispielbaren Spezial-Herausforderungen
- » komplexer Leveleditor, dessen Erzeugnisse Ihr via WiiConnect24 mit Freunden tauschen könnt
- » 4 Spieler können gleichzeitig saugen

SPIELSPASS

Wii	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

71 von 100

Samurai Warriors 2 Empires



360 Nichts Neues im Osten: Sobald es aufs Schlachtfeld geht, ist "Samurai Warriors 2 Empires" von den diversen Vorgängern nicht zu unterscheiden.

INFOS

System	PS2 / 360
Entwickler	Omega Force, Japan
Hersteller	Koei
Genre	Action-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Dieselbe monotone Massenmetzelei wie immer, der das Taktik-Drumherum immerhin etwas Tiefgang verleiht.



PS2 Im Strategieteil habt Ihr jede Menge Aktionen zur Verfügung.

Während die interessanteren Koei-Projekte wie "Fatal Inertia" laufend nach hinten verschoben werden, herrscht kein Mangel an den fortschrittsresistenten "Warriors"-Keilereien. Diesmal wartet der japanische "Samurai 2" -Ableger mit dem taktischen "Empires"-Spin-Off auf mutige PS2- und Xbox-360-Besitzer, die noch immer nicht genug von überraschungsfreien Massenschlachten haben.

In "Samurai Warriors 2 Empires" ist sogar mal etwas Anspruch drin: Die stets latent monotonen Metzeleien werden hier nämlich von einer Art Fernost-"Risiko" eingerahmt, bei dem Ihr runden- und zugweise auswählt, welche Territorien Ihr angehen wollt. Dazu spielt Ihr Ereigniskarten aus, die alles umfassen können, von Befehlen an Eure Offiziere bis zum Einsammeln von Steuern, um Geld für neue Waffen zu beschaffen.

Das klingt nach immerhin einem Mindestmaß an Abwechslung, doch der Kern bleibt wie immer: Stürmt mit einem einsamen Krieger (die nutzlosen Begleiter bringen kaum etwas) durch die feindlichen Horden und hämmert permanent auf die Angriffsknöpfe. Das ist genauso alt wie die Technik, die schon seit zig Teilen nicht mehr verbessert wurde – trotzdem steckt ein solides Spiel dahinter, dass man nur inzwischen entschieden zu oft 'bereits gesehen' hat. *us*



Ulrich Steppberger

Die "Warriors"-Spiele bieten immer solide, durchaus gute Metzel-Kost, doch das ätzende Dauer-Recycling raubt mir inzwischen den Spaß daran. Aber eigentlich sind die Koei-Schlachten ohnehin fast kritikresistent: Wer sie immer noch mag, der muss auch diesen Teil haben. Alle anderen sparen sich's oder greifen irgendwo die fast identischen Vorgänger zum Sparpreis ab.

SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

- » erster Taktik-Ableger der Japan-Schlachtplatte
- » 6 eigenständige Szenarien
- » 90 Ereigniskarten
- » über 400 Charaktere wählbar
- » Koop-Spiel möglich

SYSTEM-VERGLEICH

Vom Hocker reißen einen beide Fassungen nicht, insbesondere die Xbox-360-Schnetzelei reizt die Hardware kaum aus. Wer die Wahl hat, greift trotzdem zu Letzterer, weil sie etwas hübscher aussieht.

PlayStation 2 – SPIELSPASS 66 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	5 von 10

Xbox 360 – SPIELSPASS 66 von 100



Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

Final Fantasy III

INFOS

System	NDS
Entwickler	Matrix, Japan
Hersteller	Koch Media
Genre	Rollenspiel
Termin	4. Mai
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT
Bombastisches 3D-Remake des NES-Klassikers mit knallhartem Missionsdesign, variablem Job-System und Top-Grafik.



DS Der Drache muss sterben: Unsere Party rückt ihm mit Hast-Verzauberung und Spezialattacken zu Leibe.

Lord Xande ist zurück! Kaum haben die vier mythischen Krieger des Lichtes das Gleichgewicht der elementaren Weltkräfte in der US-Importversion von "Final Fantasy III" wiederhergestellt, streckt der finstere Zauberer schon seine dürren Finger in Richtung europäisches Festland aus.

Rollenspieler ohne Englischkenntnisse dürfen Xandes verbitterte Pläne neuerdings auf Deutsch vereiteln, der Finsterling wurde zusammen mit allen anderen Bewohnern des fantastischen Märchenreiches übersetzt. Konsequente Anti-Anglizisten dürfen nun endlich die exquisite 3D-Grafik, den größten Pluspunkt des neu designten Remakes genießen. Das 13 Jahre alte NES-Original stand allerdings merklich Pate beim beinharten Kampfsystem und dem urtümlichen Quest-Design. Eine sehr lineare Story führt Eure vierköpfige Party in klaftertiefe Höhlensysteme, bombastische Goldpaläste und archaische Kultstätten. Mal werdet Ihr auf Zwergengröße geschrumpft und schlagt Euch durch meterhohen Pflanzenbewuchs, dann wieder wird Euer Luftschiff über einem gigantischen Stadtstaat mit zentralem Schloss und vier Stadtteilen abgeschossen. Egal, wo Ihr seid: Nach ein paar Schritten in Oberwelt oder Dungeon sprengt ein traditioneller Rundenkampf das betuliche Geschehen und wirft Euch eine Vielzahl herrlich animierter Polygon-Unholde entgegen.

Monströse Menagerie

Vier Meter große Giganten wiegen sich in unförmiger Riesenhaftigkeit, düstere Ninjas tänzeln Euch vor der Nase herum und vielköpfige Chimären schlagen majestätisch mit den Schwingen. Um einer solchen Übermacht Herr zu werden, lassen sich Eure Helden je nach Bedarf zu ornamentierten Magie-Anwendern, stahlstrotzenden Kriegshandwerkern oder hornbewehrten Beschwörern umschulen. Die hochdetaillierten Kostüme der 29 Berufsklassen sind dabei eine Klasse für sich und regen zum ausgiebigen Job-Karussell an. Obwohl die Professionen keine Fähigkeiten verleihen, bekommt Ihr ein flexibles Instrument zum Gruppen-Management. Mit welcher Party Ihr Xande nach 25 Stunden gegenübertretet, ist Eure Entscheidung. *mw*



DS Geist über Materie! Diese alte Hexe begleitet Eure Party einige Zeit und räumt Hindernisse mit Magie aus dem Weg.



DS Nicht ohne meinen Chocobo! Im superben Intro fließen die Gefühle.



DS Wo ist denn hier der Ausgang? In Sackgassen steckt Ihr häufiger.

Max Wildgruber
Für mich ist "Final Fantasy III" das beste DS-Rollenspiel. Die aus heutiger Sicht altbackene Story wird durch die begeisternde Präsentation mehr als wettgemacht, das ständige Herumprobieren der Party-Zusammenstellung macht die dauernden Trainingskämpfe zum willkommenen Testgelände. Dezente DS-Features, wie der WiFi-Briefkasten oder die Nutzung des oberen Bildschirms als Oberwelt-Karte, bewahren das Flair des Originals und bieten dennoch modernen Weltrettungs-Komfort.

FINAL FANTASY III
- » wunderschöne Animationen, Kostüme und Monster
- » flexibles Jobsystem mit 29 unterschiedlichen Professionen
- » beinharte Rundenkämpfe und ständiger Trainingszwang
- » WiFi Mitspieler-Chat

DS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 7
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 84 von 100

SingStar Pop Hits

INFOS

System	PS2
Entwickler	Sony Studios, England
Hersteller	Sony
Genre	Musikspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Solide Pop-Version des erfolgreichen Party-Singspiels ohne einen Funken Innovation, dafür aber mit Party-Garantie.

Und noch ein "SingStar": Diesmal packte Sony 30 mehr oder weniger anspruchsvolle Pop-Nummern von Britney Spears über Jennifer Lopez bis Avril Lavigne auf die DVD. Wer sich mit den Großen des Hitlisten-Olymps messen möchte, tritt in die Fußstapfen des stimmgewaltigen Schmusipuhs Travis, Disco-affine Eunuchen trällern mit den Scissor Sisters und Mainstream-Melancholiker suhlen sich im düsteren Balladenstil von Evanescence.

Wem beim Nachsingen von angelsächsischen Texten die Stimme versagt, der wählt einen der zehn neuen Helden aus Deutschland. Verschnupfte Romantiker quäken wie Jan Delay, frankophile Liederfreunde halten es mit Judith Holofernes und Jodelakrobaten mit spirituellen Blähungen schluchzen als Xavier Naidoo in die nicht mitgelieferten "SingStar"-Mikrofone. Serientypisch läuft zu jedem Song der passende Videoclip, aus den Vorgängern bekannte Spielarten wie Duett oder das Gesangsduell liefern Karaoke-Künstlern mit Freude am Wettbewerb verschärfte Bedingungen. Ob Mehrspieler-Wettstreit oder freies Spiel: Stets gilt es, alte und neue Hits fehlerfrei nachzusingen, besonders schwierige Töne glitzern gülden auf den als Orientierungshilfe eingeblendeten Notenlinien. *mw*



PS2 Pop-Prinzesschen Britney grüßt mit intakter Haarpracht und Uniform.

DIE NEUEN POP HITS

Alle 30 Tracks auf einen Blick:

Jan Delay - Für Immer und Dich
Mia - Tanz der Moleküle
Revolverheld - Mit Dir Chilln
Sebastian Hämer - Sommer unseres Lebens
Sunrise Avenue - Fairytale Gone Bad
Tobias Regner - I Still Burn
US5 - Mama
Wir Sind Helden - Aurélie
Xavier Naidoo - Zeilen aus Gold
All Saints - Black Coffee
Avril Lavigne - My Happy Ending
Britney Spears - Baby One More Time
Cascada - Every Time We Touch
Corinne Bailey Rae - Put Your Recors On
Daniel Powter - Bad Day
Evanescence - Bring Me To Life
Girls Aloud - No Good Advice
Goldfrapp - Oh La La
James Morrisson - You Give Me Something
Jennifer Lopez - Jenny From The Block
Lemar - It's Not That Easy
Nelly Furtado - Promiscuous
Norah Jones - Don't Know Why
Orson - Bright Idea
Rihanna - SOS
Scissor Sisters - I Don't Feel Like Dancing
Sugababes - Push The Button
Travis - Sing
U2 - Beautiful Day

Max Wildgruber

Irgendwie nervt mich Sonys innovationsresistente Melkmethode. Die mag wirtschaftlich zwar vertretbar sein, ist (pop)kulturell inzwischen aber leider genau so belanglos wie der Comebackversuch von Daniel Küblböck. Aber sei's drum, das "SingStar"-Spielprinzip ist halt unverwüstlich, auch Nichtspielern schnell zugänglich und im liederliebenden Freundeskreis nach wie vor eine Partygranate. Der Musikmix ist okay, mit Norah Jones und Evanescence wird das Popmusik-Feld sogar erfreulich facettenreich ausgeleuchtet.

SINGSTAR POP HITS

- 20 englische Chartstürmer aus Gegenwart und jüngerer Pop-Geschichte
- 10 deutsche Pop Hits, bekannt aus Radio und TV
- zu jedem Song der original Videoclip
- Spieler mit EyeToy-Kamera sehen sich selbst singen

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 72 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	8 von 10

Buzz! Das Mega Quiz

INFOS

System	PS2
Entwickler	Relentless Games, England
Hersteller	Sony
Genre	Denkspiel
Termin	16. Mai
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Alleine öde, in der Gruppe spaßig: unterhaltsames Wissensquiz, das viele Schwächen der Vorgänger gelungen beseitigt.

Und weiter geht's mit Sonys dritter Mainstreamstütze: Neben "SingStar" und "EyeToy" hat sich die Ratespielserie "Buzz!" als kommerzieller Dauerbrenner etabliert. Deshalb geht nun die inzwischen vierte Episode an den Start, die nach dem dezent missglückten Sport-Ausrutscher wieder Euer Allgemeinwissen abfragt und mehr bieten will - deshalb auch "Das Mega Quiz".

Tatsächlich haben die Entwickler aus so manchem Fehler der Vorgänger gelernt: Wie gehabt spielt Ihr mehrere Runden, bei denen es mal wichtiger ist, als Erster den Buzzer zu drücken und mal nur das Wissen alleine zählt. Ein paar neue Varianten bringen frischen Wind in die Sache, während stark vom Zufall abhängige Aufgaben wie die Bombenrunde der Vorgänger in Rente geschickt wurden. Einzige, aber spürbare Ausnahme: Mitten in einer Partie wird per Zufall eine Disziplin ausgelost, die schon mal gänzlich auf Glück basiert wie z.B. ein virtuelles Pferderennen, auf das Ihr tippen sollt.

Am Schluss wird nun solange unter Zeitdruck geraten, bis nur ein Spieler übrig bleibt, davor erzielte Punkte sorgen nur für ein höheres Sekundenkonto. Das ist neu, originell und funktioniert gut, mag aber nicht jedermanns Sache sein.

Mit rund 5.000 Fragen aus allen Wissensgebieten, die in unseren Testrunden meist gelungen ausgewählt waren, gibt's jede Menge zu tun - erstmals können acht Leute gleichzeitig eine vollwertige Quizshow spielen. Letztlich greifen Fans der Serie ohnehin zu, aber für interessierte Neulinge ist "Buzz! Das Mega Quiz" als bislang bester Teil der ideale Einstieg. *us*



PS2 Die Anzeigen sind übersichtlich und die Punktevergabe geht zügig - das "Mega Quiz" reduziert unnötige Pausen zwar nicht ganz, aber deutlich.

Ulrich Steppberger

"Buzz" hat mir schon immer gut gefallen, auch wenn die Serie einige Macken seit dem ersten Teil nie ganz abgelegt hat. Während der letzte Versuch mit seinem Sportfokus sichtlich neben der Spur lief, ist "Das Mega Quiz" ein gelungenes Comeback: Ein guter Fragenkatalog, witzige neue Ideen für die verschiedenen Runden und kaum Leerlauf sorgen für unterhaltsame Quizshows, wenn Ihr Mitspieler parat habt. Gestört hat mich eigentlich nur, dass manchmal reines Glück und nicht Wissen über die Punktevergabe entscheidet.

BUZZ! DAS MEGA QUIZ

- diesmal wieder Fragen aus dem Bereich Allgemeinwissen
- Endrunde komplett neu angelegt
- wie immer auch als Bundle mit Buzz-Controllern erhältlich
- Zufallsfaktor in einigen Aufgaben
- Hauptmodus jetzt für 8 Spieler möglich

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 72 von 100**

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	7 von 10

Ratchet & Clank: Size Matters

INFOS

System	PSP
Entwickler	High Impact Games, USA
Hersteller	Sony
Genre	Jump'n'Run
Termin	16. Mai
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Gelungenes Handheld-Debüt von Sonys Hüpf- und Baller-Duo, das allerdings noch etwas mehr Umfang und Dampf vertragen hätte.

PSP Geballert wird natürlich wieder jede Menge: Durch häufigen Einsatz werden Eure Wummen besser.

Bei PSP-Veröffentlichungen wildert Sony gerne im PlayStation-2-Revier und packt Ableger bekannter Serien aufs Handheld: Nach "Daxter" (füllt eine Handlungslücke zwischen den ersten beiden "Jak"-Teilen) und "Killzone: Liberation" (überbrückt die Wartezeit zum PS3-Debüt) ist "Ratchet & Clank" dran.

Das neue Abenteuer des dynamischen Duos hört auf den Untertitel "Size Matters" und schließt handlungstechnisch an den letzten, actionlastigen vierten PS2-Teil an. Spielerisch dienen dagegen die ersten drei Episoden als Vorbild: Konkret heißt das weniger (aber weiter reichlich) Ballerei und dafür wieder mehr Gehüpfe – wer die Serie mal gespielt hat, fühlt sich gleich heimisch.

Technisch macht der PSP-Ableger eine gelungene Figur: Vor allem die Grafik fängt den Charme der bunten Vorgänger prima ein und kann in einigen Abschnitten richtig glänzen. Die Qualität eines "Daxter" erreicht sie allerdings nicht ganz. Mit der Steuerung müsst Ihr Euch erst anfreunden (direktionale Bewegungen und Strafing sind nämlich auf Digikreuz und Analogscheibe aufgeteilt), dann spielt sich's aber fast wie gewohnt – nur bei hektischen Gefechten leidet die Übersicht etwas.

Eine Hand voll neuer Ideen wurden ebenfalls eingearbeitet: Mit dem skurrilen Sprieß-O-Mat lockt Ihr mutierte Pflanzen zu speziellen Stellen, um dort ihre Bombenleger- oder Leiterauswüchse für Euch zu nutzen. Außerdem darf sich Clank an ein paar Bonusaufgaben im "Twisted Metal"- oder "Lemmings"-Stil versuchen.



PSP Die Weltraum-Flüge mit Riesen-Clank sind spielerisch eher schlicht gestrickt, sehen aber sehr lecker aus.

Das alles wurde routiniert und auf hohem Niveau in Szene gesetzt, lässt jedoch etwas Liebe zum Detail vermissen. Viele gute und beliebte Ansätze sind wieder mit dabei, kommen aber entweder nur optional oder lediglich ein- bis zweimal im Spielverlauf vor – fast so, als ob nur eine 'Muss drin sein'-Liste abgearbeitet wurde. Außerdem fällt der Umfang schlicht zu kurz aus: Serienkenner sehen nach acht bis zehn Stunden das Ende. *us*

Ulrich Steppberger

Von Sonys PS2-Hüpfspielsippe war mir "Ratchet & Clank" schon immer das liebste, sogar den Ballerableger "Gladiator" fand ich sehr unterhaltsam. Entsprechend habe ich mich auf das PSP-Debüt gefreut, das aber leider nicht ganz meine Erwartungen erfüllen kann. Es ist zwar fast alles drin, was zur Serie gehört und die technische Umsetzung passt auch – doch irgendwie will der Funke nicht ganz überspringen. Der skurrile Witz der Vorgänger kommt etwas gedämpft rüber und viele der Einlagen entfalten nicht ihr ganzes Potenzial. Was vorhanden ist, spielt sich aber einwandfrei und sorgt für einige (wenige) Stunden sehr gute Unterhaltung – für mich hat der Kollege "Daxter" den PSP-Sprung jedoch deutlich besser genutzt.

André Kazmaier



'Was für eine miese Steuerung', war mein erster Gedanke. Glücklicherweise ist die Alternativ-Bedienung aber um einiges intuitiver – und so ging die Spielspaßkurve steil nach oben. Dank skurriler Waffen, abgedrehter Levels und einer putzigen Story konnte ich "Ratchet" nicht mehr aus der Hand legen. Schade, dass die Schusswechsel manchmal sehr chaotisch sind.



PSP Die Hoverboard-Einlagen dienen als Hort für Bonus-Jagden: Die meisten Rennen sind nämlich freiwillig.



PSP Clank lässt lieber Drohnen für sich kämpfen – leider sind seine Auftritte diesmal selten.

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

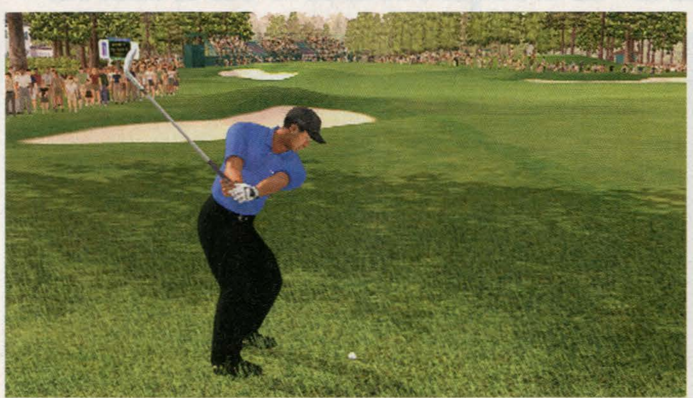
- » erster Handheld-Ausflug der Serie
- » Handlung schließt an "Gladiator" an
- » 8 Planeten
- » 13 Waffen und 4 Werkzeugtypen
- » neue Minispiel-Gimmicks mit Clank
- » Mehrspieler-Partien auch online möglich

PSP

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS **83** von 100

Tiger Woods PGA Tour 07



PS3 Auch ein Tiger Woods kommt mal vom rechten Weg ab – aber zumindest sieht es neben dem PS3-Fairway schöner aus als auf dem Wii.

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Electronic Arts, USA
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Realistische, umfangreiche Golfsim mit Steuerungsmacken auf dem Wii. Die PS3-Variante sieht besser aus, hat aber weniger Umfang.



Wii Remote-Schwünge auf dem Wii erfordern einiges an Übung.

Endlich dürfen auch Wii- und PS3-Besitzer den Golfschläger schwingen. Während die Sony-Fraktion dabei traditionell per Analogstick auf den Ball eindrischt, schwingen Nintendo-Jünger die Fernbedienung. Folglich sollte sich das Wii-"Tiger Woods" realistischer anfühlen. Wobei die Betonung auf 'sollte' liegt, denn leider hat es EA versäumt, Eure Remote-Bewegungen 1:1 auf den Bildschirm zu übertragen. Stattdessen holt Euer virtueller Golf-Crack bis zum Anschlag aus, sobald Ihr die Steuereinheit leicht nach hinten führt. Hier hätten die Entwickler mal einen Blick auf das "Wii Sports"-Golf werfen sollen. Das ist zwar ungleich simpler gehalten, dafür wurden Schwünge adäquat auf den Screen übertragen. Im Gegenzug bietet Euch der Tiger wesentlich mehr Umfang und Entwicklungspotenzial: Auf 18 Kursen (sechs mehr als in der PS3-Version) versucht Ihr Euch an Profitechniken wie Draws und Fades.

Die PS3-Fassung ist eine direkte Umsetzung der Xbox-360-Fassung, die mit der gleichen ordentlichen Grafik und den identischen Spielmodi & Kursen aufwartet. Auch das neue Zielsystem wurde übernommen: So wird Euch die Landefläche des Balls jetzt nicht mehr punktgenau angezeigt, sondern durch einen Kreis – der je nach Können Eures Golfers variiert – veranschaulicht. Virtuosen freut's, weil Schläge dadurch etwas weniger vorhersehbar sind. *ak*



André Kazmaier

Ich verstehe es nicht: Kaum ein Spiel passt so gut zum Wii, und die Entwickler schaffen es nicht, eine angemessene Steuerung auf die Beine zu stellen. Ordentlich spielen lässt sich der Wii-Ableger zwar trotzdem (vor allem mit der alternativen Analogsteuerung), er hätte nur so viel besser werden können. Die PS3-Fassung ist hingegen eine routinierte Portierung der guten Xbox-360-Vorlage.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

- der erste Auftritt der Golfkoryphäe auf Wii und PS3
- 18 Kurse auf Wii / 12 auf der PS3
- Online-Matches auf der Sony-Konsole
- alternative Remote-Schwungsteuerung beim Wii

SYSTEM-VERGLEICH

Trotz zweier Steuerungsvarianten schneidet die Wii-Version etwas schlechter ab: Remote-Schwünge sind suboptimal umgesetzt und die Alternativbedienung fällt dezent fummelig aus. Dafür gibt's mehr Kurse als auf der PS3.

PlayStation 3		SPIELSPASS 80 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

Wii		SPIELSPASS 78 von 100
Singleplayer	8 von 10	
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	4 von 7	
Sound	5 von 10	

SOCOM: U.S. Navy SEALs Combined Assault

INFOS

System	PS2
Entwickler	Zipper Interactive, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	25. Mai
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-32



FAZIT
Passables Update für Internet-Söldner: Der Soloeinsatz bleibt eine spaßige Übung für den Online-Ernstfall.



PS2 Die neuen Einsatzgebiete sind diesmal mit Schluchten und Absätzen gespickt.

Erneut müssen die Navy SEALs ausrücken, um Kameraden zu befreien, feindliche Basen zu stürmen und Informationen zu sammeln: "Combined Assault" ist spielerisch eine Erweiterung von "Socom 3", die für LAN- und Online-Matches mit dem Vorgänger sowie zum Extratausch mit dem PSP-Ableger "Fireteam Bravo 2" vernetzt werden kann. Außerdem spielt Ihr die neue Handlung jetzt auch kooperativ und geht so gemeinsam mit drei Freunden auf Terroristenjagd. Der von der PSP bekannte Modus 'Instant-Action' wurde ebenfalls eingebaut, damit lassen sich die Story-Levels durch zufällige Gegnerkonstellationen und Aufgaben variieren.

Verzweigter Einsatz

Wie im Vorgänger bekämpft Ihr die Achse des Bösen im Team mit drei KI-Kameraden, die sich nach Belieben mit allerlei Spezialausrüstung wie Rauchgranaten, Thermalsicht und Scharfschützengewehr ausrüsten lassen. Die Einsatzgebiete sind unwegsamer als die im Vorgänger, was sowohl Feinden als auch Freunden Probleme bereitet: Wer nicht auf sein Team achtet, steht plötzlich ganz allein vor dem Gegner. Ebenfalls nicht optimal ist die Sicht der KI-Kameraden, die schon mal in die Wand ballern oder sich schlicht weigern, auf deutlich sichtbare Wachen zu schießen. Besser gelungen ist dafür das Arrangement der Aufgaben: Ihr könnt meist aus völlig unterschiedlichen Himmelsrichtungen zu den Zielkoordinaten schleichen und so taktische Varianten Eurer Offensive ausprobieren. Obendrein müsst Ihr die Einsätze nicht in vorgegebener Reihenfolge spielen, sondern dürft meist zwischen mehreren Missionen entscheiden. So könnt Ihr Euch an anderer Stelle versuchen, wenn Ihr bei einer Aufgabe einfach nicht weiterkommt. Trotz des umfangreichen Solomodus bleibt "SOCOM" aber ein Mehrspieler-Titel, der sich nur für PS2-Fans mit Online-Verbindung richtig lohnt. Egal ob Deathmatch, Koop-Einsatz oder Team-Offensive: Wer "Combined Assault" mit Freunden zockt, erlebt taktische wie spannende Schlachten – zumindest solange kein Mitspieler die verpönte Cheat-Software nutzt, die Euch den Spaß verdirbt. *oe*



PS2 Sprengt die Flak: Spielerisch unterscheiden sich die Missionen kaum.



PS2 Beim Scharfschützeneinsatz braucht Ihr eine ruhige Hand.

Oliver Ehrle
"Combined Assault" wirkt wie ein Expansion-Pack für "SOCOM 3": Es gibt neue Missionen, Maps und Spielmodi, inhaltlich hat sich aber wenig getan. Man läuft einfach die Checkpoints ab und ballert auf alles, was sich bewegt -- im Solomodus nervt gelegentlich die doofe KI. Richtig taktisch wird's deshalb erst in Kombination mit anderen Spielern, die Euch mit Flankenmanövern und durch geschicktes Teamplay austricksen: Dann müsst Ihr Euren Grips mächtig anstrengen, um zu gewinnen.



PS2 Kreuzfeuer und Engpässe sind die gefährlichsten Situationen in "Combined Assault": Wer nicht aufpasst, endet schnell im Kugelhagel.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS COMBINDED AUSSAULT

» taktische Feuergefechte mit Teamgeist
» verzweigter Missionsablauf
» massig Spezialausrüstung
» aufregende Mehrspieler-Gefechte, jetzt auch im Koop-Modus
» kompatibel mit "SOCOM 3"

PlayStation 2

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 82 von 100



Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller

INFOS

System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Kartenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Für kontaktfreudige Solisten: Abenteuermodus und Link-Duelle ergänzen sich prima, aber die Akademie lässt einige Fragen offen.

Die berühmten Kartenkämpfe von "Yu-Gi-Oh!" spielen sich höchst komplex und erfordern jede Menge Erfahrung mit Einsatz und Kombination der vielen Spezialkarten: Wer hier durchblicken will, braucht mehr als nur ein paar Seiten Anleitung. Deshalb schickt Euch Konami auf die Duellakademie, wo Ihr in zahlreichen Herausforderungen und Prüfungen Euer Wissen schult. So können Neulinge Ablauf und Feinheiten der Matches Schritt für Schritt erlernen, Spielerfahrung wird dabei aber kaum vermittelt: Welche Karten gemeinsam besonders stark sind und wie man sie am besten einsetzt, wird nicht erklärt – dieses Know-how müssen sich die Spieler in zahllosen Kämpfen selbst erarbeiten oder beim Linkspiel mit Freunden erplaudern. Den Karrieremodus startet Ihr mit einem vorgegebenen Deck, das Ihr im Laufe des Abenteuers mit gewonnenen und gekauften Karten zu einem individuellen Kampfstapel optimiert. Außerdem lassen sich per Passwort reale Spielkarten ins virtuelle Abenteuer übernehmen: 1.400 eingebaute Exemplare versprechen vielfältige Matches.



DS Virtuelle Herausforderer sucht Ihr auf der groben Inselkarte.

Eine Krimi-Handlung ist dabei der Rahmen für die zahllosen Kämpfe: Ihr erforscht die grobe Inselkarte und fordert Duellanten heraus, die Euch entweder zufällig über den Weg laufen oder die Story weiterführen. So kommt Ihr diversen Bösewichten auf die Schliche, die abseits des Campus allerlei Unheil anrichten wollen. Richtig spannend werden die komplexen Kämpfe aber erst im Zweispieler-Modus, der Euch per Online-Verbindung Tag und Nacht mit menschlichen Duellanten versorgt - macht sie alle nieder! *oe*



DS Unten kämpft Ihr mit dem Stylus,, oben werden die Aktionen animiert.

Oliver Ehrle

Wie im Vorgänger "Nightmare Troubadour" gehen die Kämpfe dank Touch-Steuerung unkompliziert vonstatten, zumal die Verwaltung auf zwei Screens optimale Übersicht gewährt. Die Akademie bringt eine nette Rahmenhandlung ins Spiel, kann Euch aber nicht zum Profi trainieren: Einsteiger lernen nur die Grundprinzipien der Duelle, deshalb ist Erfahrung empfehlenswert. Der gute Mix aus Abenteuer und Online-Herausforderung ist optimal für Solozocker, die gelegentlich Anschluss suchen: Echte Freaks greifen zur Weltmeisterschaft.

YU-GI-OH! GX SPIRIT CALLER

- » über 1.400 aktuelle Karten
- » Akademie für Einsteiger, die aber kaum Spezialwissen vermittelt
- » Krimi-Handlung mit grober Inselkarte und viel Smalltalk
- » übersichtliche Kartenverwaltung per Dualscreen und Stylus

SPIELSPASS

DS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

78 von 100

Yu-Gi-Oh! World Championship 2007



INFOS

System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Kartenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Kartenkämpfe ohne viel Drumherum, aber dank der Mikro-Verbindung machen Online-Kämpfe mehr Laune als bei der Konkurrenz.



DS Die komplette Bedienung klappt komfortabel via Stylus: Ihr tippt unten auf Karten und Icons.

Ihr kennt Euch mit "Yu-Gi-Oh!" bestens aus und wollt einfach nur aufregende Duelle erleben? Dann besorgt Ihr Euch „World Championship 2007": Hier wird ohne Karriere und Story gekämpft, bis der Arzt kommt! Daher gibt's statt einer Abenteuerwelt lediglich das Hauptmenü, in dem Duelle, Herausforderungskämpfe, Kartenladen und Nachschlagewerk für die Regeln wählbar sind. Bei den Duellen fordert Ihr KI- und menschliche Kontrahenten, wobei Ihr im Online-Modus per Mikro-Verbindung mit Eurem Gegenüber sprechen könnt. So sorgen wilde Flüche für Wettkampfatmosphäre, außerdem lassen sich per Sprachverbindung Tipps erplaudern.

Profis können in den Herausforderungen zudem ihr Fachwissen unter Beweis stellen: Hier muss man in vorgegebenen Spielsituationen das Match mit einem oder mehreren Zügen entscheiden – das kann mächtig schön knifflig sein! Daher ist „World Championship 2007" ein klarer Fall für Experten, die ohne lästiges Palaver einfach nur trainieren, mehr Karten sammeln und die besten Kämpfer der Online-Welt herausfordern möchten: 1.600 aktuelle Karten sind eingebaut, Besitzer von „Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller" (siehe oben) erhalten zum Starterdeck ein virtuelles Booster-Pack. *oe*



DS Herausforderungen für clevere Duellanten: In den Rätselkämpfen wird Euch das Blatt vorgegeben..

Oliver Ehrle

Die Kämpfe von "World Championship 2007" sind schnörkellos in Szene gesetzt und werden den durchschnittlichen Videospieler kaum begeistern. "Yu-Gi-Oh!"-Experten finden dagegen genau das, was sie suchen: aufregende Online-Matches mit Sprachverbindung, eine komfortable Kartenverwaltung und einige Rätselkämpfe, die abseits der Duelle den Grips fordern. Mit tristem Hauptmenü präsentieren sich die Kämpfe allerdings spartanisch: Begehbare Online-Lobby, Tausch- und Chaträume hätten die Community bereichert.

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP 2007

- » über 1.600 aktuelle Karten
- » Online-Duelle mit Mikro-Chat
- » hat weder Karriere- oder Tutormodus
- » knifflige Rätselkämpfe
- » erfordert Profiwissen

SPIELSPASS

DS

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

65 von 100



PlayStation®2
DEMO
GOD OF WAR II
inkl. Demo DVD
ab 18

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

INFOS

System	PS2 / Wii
Entwickler	Bandai, Japan
Hersteller	Namco Bandai
Genre	Beat'em-Up
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Blitzschnelles Comic-Beat'em-Up zur beliebten Anime-Serie – die Wii-Steuerung verlangt leider sehr viel Einarbeitungszeit.



Wii Vegeta lässt sich vom psychedelischen Look der Namek-Stage ablenken und fängt sich prompt Freezers Kick ein.

Japans beliebtester Manga- und Anime-Export "Dragon Ball" beglückt auch die Wii-Fraktion: Wie schon auf PS2 bekriegen sich die tollkühnen Comic-Kämpfer in knallbunten Fantasy-Szenarien, schmeißen mit Lichtblitzen um sich und sausen mit einem Affenzahn durchs Weltall. Wer kein GameCube-Pad greifbar hat, der muss sich zunächst mit der überfrachteten Wii-Steuerung anfreunden: Kämpft Euch mühsam durch unzählige Tutorials und lernt Blocktechniken, komplizierte Specials sowie Ausweichmanöver. Dann steht Euch eine gigantische "DBZ"-Welt offen: Ihr spielt zig Storystränge nach, trefft über 100 beliebte Protagonisten, nehmt an Turnieren teil oder motzt Euren Lieblingsfighter zusätzlich auf. Das Kampfsystem fällt in die Kategorie 'simpel bis hektisch', motiviert echte Fans aber mit unzähligen Moves der originalgetreuen Serienhelden. *ms*


Wii Kultig: Boo verwandelt seinen Gegner in ein Kuchenmännchen.

Matthias Schmid
Auf der ersten Blick scheint die Wii-Keilerei "Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2" perfekt für den geneigten Fan: unzählige spielbare Helden, ein feiner Comic-Look und spektuläre Supermoves im Sekundentakt. Doch wollt Ihr, dass nicht nur Computergegner mit fetten Attacken protzen, heißt es erst einmal 'Tutorials pauken'. Schließlich ist die auf das Wii-Schema angepasste Steuerung alles, nur nicht intuitiv. Spielt Ihr die hektische Keilerei mit dem Cube-Pad, geht der Einstieg schneller von der Hand.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
- » 16 unterschiedliche Arenen
- » mehr Kämpfer als in jedem anderen "Dragon Ball"-Spiel bisher
- » die Manga-Vorlage stammt von Akira Toriyama, dem Ihr auch den Stil des letzten "Dragon Quest" verdankt

Wii — SPIELSPASS **70** von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

Metal Slug Anthology



MANIAC HIT

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP
Entwickler	SNK Playmore, Japan
Hersteller	Atari
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Feine Sammlung grandioser Shoot'em-Up-Perlen mit einigen interessanten Kontroll-Varianten – ein Muss für Retro- und 2D-Fans.



Wii Der Kreis schließt sich: Schon im original "Metal Slug" kämpft Ihr im Kettenpanzer gegen dicke Endbosse...



Wii ...und auch in Episode 6 sind die Gefährte (hier auf dem Kampfmuli gegen Aliens) unverzichtbare Begleiter.

Matthias Schmid
Alles neu macht der Wii - sogar den Kult-Shooter "Metal Slug"! Grandios gezeichnete Bitmap-Hintergründe, vorbildliche Lernkurve und wunderbare Animationen kennt man - deswegen lieben wir die SNK-Ballerei. Während die traditionellen Steuervarianten die hervorragende Spielbarkeit garantieren, lassen gewagtere Schemata zwar Genauigkeit vermissen, bringen aber einen Tick frischen Wind in die geradlinige Shooter-Kost. Die in den USA bereits veröffentliche PS2-Fassung der "Metal Slug Anthology" schafft den Sprung über den großen Teich erst im Mai.

"Metal Slug": reinrassige 2D-Action – von links nach rechts rennen und alles kurz und klein schießen. "Metal Slug Anthology": alle sieben Spielhallen-Episoden der schwarzhumorigen Schießerei in einem Paket. Was aber ist neu bei der Wii-Fassung? Klar, die Steuerung. Traditionelle Zocker spielen via GameCube-Pad oder halten die Remote wie ein NES-Pad (lediglich Granaten werft Ihr dann mit Controller-Ruck). Aufgeschlossene Bitmap-Rambos wagen sich an weniger genaue, dafür aber recht einfallsreiche Varianten: Spielt lediglich via Nunchuk (Laufen mit Stick, Schießen und Springen auf Buttons, Granaten durch Schütteln) oder dirigiert Marco & Co. via Neigungserkennung durch die Levels (Haltung ebenfalls wie NES-Pad). Ähnlich gewöhnungsbedürftig, aber umso pfiffiger: Greift die Remote vertikal wie einen Arcade-Steuerknüppel und lasst die Puppen durch Neigungsänderungen tanzen – gehüpft, geschossen und gebombt wird dann mittels Nunchuk. *ms*

METAL SLUG ANTHOLOGY
- » "Metal Slug 1, 2, X, 3, 4, 5, 6" in einem
- » 6 verschiedene Kontrollschemata (teilweise sogar mit Links-und Rechtshänder-Varianten)
- » Bonusgalerien und Gimmicks
- » umständliche Menüführung

Wii — SPIELSPASS **85** von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

Rayman Raving Rabbids



360 Tauschgeschäft: Das Kuhwurf-Basketball ist eine von zwei neuen Xbox-360-Disziplinen – dafür wurden zwei Wii-Aufgaben gestrichen.

INFOS

System	PS2 / 360 / Wii / DS
Entwickler	Ubisoft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Genre	Geschicklichkeit / Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1-4 (360) / 1 (DS)

FAZIT

Überaus witzig präsentierter Geschicklichkeitsspaß, der aber ohne die Wii-Controller einfach nicht so gut ist.



DS **Im Handheld-Format wird mehr traditionell gehüpft.**

Es wäre ja auch seltsam gewesen, hätte Ubisoft tatsächlich eine ihrer Hausmarken nicht großflächig umgesetzt. So landet "Rayman Raving Rabbids" nun auch noch auf Xbox 360 und DS.

Die Umsetzung für Microsofts Next-Gen-Maschine hält sich eng an die Wii-Vorlage. Statt mit Remote und Nunchuk steuert Ihr Rayman natürlich per Joypad, alternativ könnt Ihr bei etwa der Hälfte der Spiele mit der Xbox-Live-Vision-Kamera hantieren – je nach Lichtbedingungen klappt das akzeptabel, ist aber schon mal weniger genau. Außerdem wurden zwei Disziplinen ausgetauscht: Statt tanzenden Rabbids das Radio auszuschalten, dürft Ihr auf der Xbox 360 als Kuh-Basketballer ran oder duelliert Euch mit den Langohren bei einem Stein-Schere-Papier-Duell. Besonders herausragend sind beide neue Aufgaben allerdings nicht.

Auf dem DS entschied sich Ubisoft obskurerweise dazu, die Geschicklichkeitsaufgaben durch ein ausgewachsenes Jump'n'Run-Abenteuer zu verknüpfen: Deshalb führt Ihr Rayman meist durch seitlich scrollende 3D-Welten, in denen zur Lösung einfacher Rätsel der Einsatz verschiedener Outfits nötig wird. Gegen die Hasen tretet Ihr hier nur am Ende eines Abschnitts im Kampf um Auszeichnungen an. *us*



Ulrich Steppberger

"Rayman Raving Rabbids" lebt vom witzig-debilen Charme der chaotischen Hasen – die kreischenden Mümmelmänner muss man einfach gern haben. Auf der Xbox 360 erweist sich allerdings einmal mehr, dass der Sprung zum echten Spaßgaranten ohne die Wii-Komponenten nicht gelingt: Normale Pads und Kamera funktionieren zwar auch, lassen aber das gewisse Etwas vermissen. Zur DS-Variante fällt mir nur ein, dass es für das Handheld sowohl in Sachen Minispielsammlung als auch Jump'n'Run einfach bessere Kandidaten gibt.

RAYMAN RAVING RABBIDS

- **rund 70 kleine Geschicklichkeitstests**
- **auf Xbox 360 viele mit Kamera spielbar, außerdem 2 exklusive Aufgaben**
- **DS-Fassung als Jump'n'Run aufgebaut**
- **viele freispielbare Gimmicks rund um die skurrilen Rabbids**

SYSTEM-VERGLEICH

Die Xbox-360-Fassung sieht besser aus als die anderen Heimkonsolen-Kollegen und ist dank Kamera-Unterstützung etwas witziger als die PS2-Version, auf dem Wii spielt sich's aber einfach am besten.

Xbox 360 – SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

DS – SPIELSPASS 62 von 100

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

F.E.A.R.

Ursprünglich als Starttitel geplant kommt die PS3-Version der Gruselballerei erst jetzt in die Läden. Leider fällt die Umsetzung recht unspektakulär aus. Die farb- und detailarme Grafik leidet auf der PS3 an unscharfen Texturen und ruckelt häufig. In Standardauflösung ist's zudem extrem öde. Dafür sorgt der Sound über die Surroundanlage für beklemmende Momente. Wie auf der Xbox 360 gefällt "F.E.A.R." mit schicken Zeitlupeneffekten, die dynamischen Feuergefechte gegen ehemals kluge Feinde sind auch nicht mehr so beeindruckend: Oft ducken sich alle Widersacher auf einmal, statt clever auszuweichen – wie peinlich! Dafür gibt's Blut, das für eine präzisere Trefferrückmeldung sorgt. *mh*



INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Day 1 Studios, USA
Hersteller	Vivendi
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

PlayStation 3 – SPIELSPASS 71 von 100



Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

Marvel Ultimate Alliance

Die große Sause der Superhelden lädt nun auch auf der PS3 zu fröhlichen Massenkeilereien ein. Erwartungsgemäß hat sich im Gegensatz zu den anderen Fassungen wenig geändert, ein paar merkliche Unterschiede zum NextGen-Kollegen der Xbox 360 gibt's aber doch: So sieht die Grafik nicht ganz so sauber aus, dafür wurden einige Funktionen wie Waffenklau und Reaktionstests auf die Sixaxis-Steuerung umgepolt. Das funktioniert zwar auch nicht besser oder schlechter als normal, ist aber immerhin PS3-eigen – wie auch zwei neue spielbare Charaktere. Wer eine kurzweilige Klopperei im "Gauntlet"-Stil mag, der liegt hier genau richtig – originell oder gar innovativ ist zwar nichts, doch das Comic-Thema wird gut umgesetzt. *us*



INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP
Entwickler	Raven, USA
Hersteller	Activision
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

PlayStation 3 – SPIELSPASS 72 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

My Frogger: Toy Trials

Die Knobelhüpferei begeistert mit einer zuckersüßen Rahmenhandlung, in welcher der kleine Kyle unbedingt die Spieltier-Meisterschaft gewinnen möchte. Bald freundet er sich mit Frogger an und schickt diesen in zahlreichen Hops- und Denkabschnitten gegen die anderen Teilnehmer ins Rennen. Eure Amphibie überwindet Abgründe, sammelt Münzen, weicht Feinden aus oder fährt Rennen, bei denen Ihr bis zur Ohnmacht ins Mikro pustet. Diverse Kostüme liefern neue Fähigkeiten, die Ihr überlegt einsetzen solltet. "My Frogger" ist putzig, gewaltfrei und dank gelungener Stylus-Spielereien sehr spaßig, aber auch ziemlich schwer. *mh*



INFOS

System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

DS – SPIELSPASS 75 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

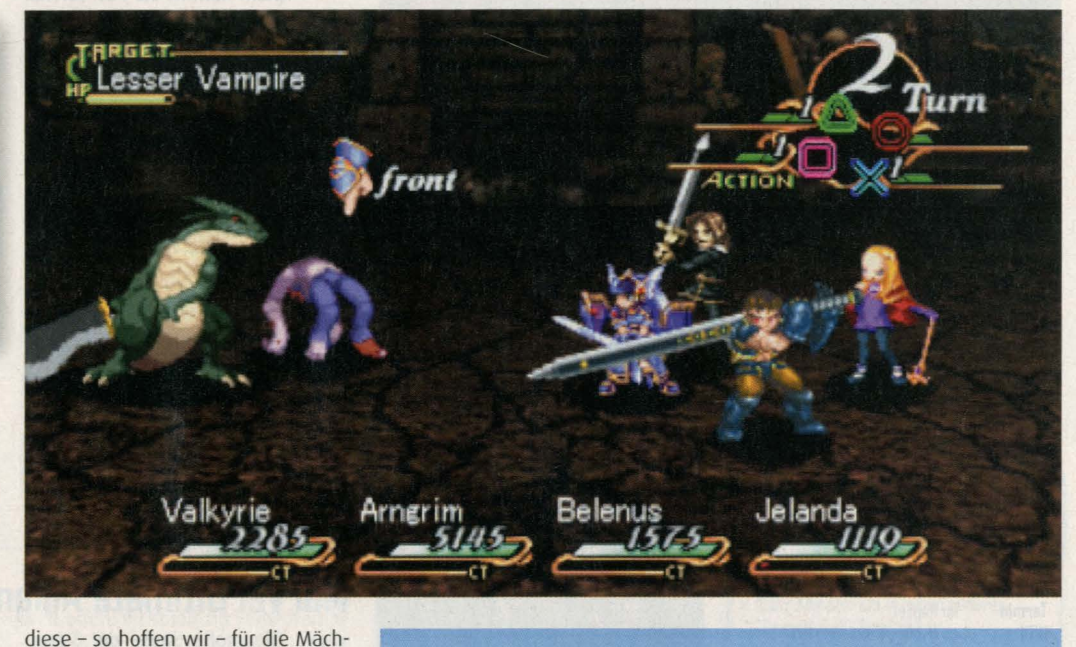
Valkyrie Profile: Lenneth

INFOS

System	PSP
Entwickler	Tri-Ace, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Sammelt Seelen für den heiligen Krieg: sagenhaftes Rollenspiel um nordische Mythen, bei dem nach jedem Kapitel abgerechnet wird.



PSP **Bei den Kämpfen ist jeder Feuerknopf mit einem Helden belegt: Kombiniert sie zu mächtigen Combos!**

Nach der nordischen Mythologie sind Walküren Geisterwesen aus dem Gefolge des Göttervaters Wotan bzw. Odin, die auf dem Schlachtfeld die Seelen gefallener Krieger sammeln und sie nach Walhalla bringen. Dort sollen sie dem Herrscher in der himmlischen Entscheidungsschlacht gegen die Truppen des finsteren Loki beistehen und diese – so hoffen wir – für die Mächte des Guten entscheiden. Im visuell und akustisch überarbeiteten PSone-Rollenspiel "Valkyrie Profile: Lenneth" spielt Ihr eine dieser Walküren, die beim Flug über die 3D-Oberwelt mutige Streiter aufspürt. In kleinen Episoden eilt sie ihnen zu Hilfe und nimmt sie in ihre Party auf, um sie zu trainieren, aber schließlich auch zu opfern: Denn nur wenn Asgard regelmäßig mit neuen Seelen versorgt wird, könnt Ihr die göttliche Schlacht gewinnen. Drei Schwierigkeitsgrade variieren dabei diverse Parameter wie Anzahl der Kerker, auffindbare Helden und mögliche Abspänne – so könnt Ihr bei wiederholtem Durchspielen neue Lokalitäten und Szenen entdecken sowie das Abenteuer mit anderen Figuren spielen.

2D-Welten mit Tiefe

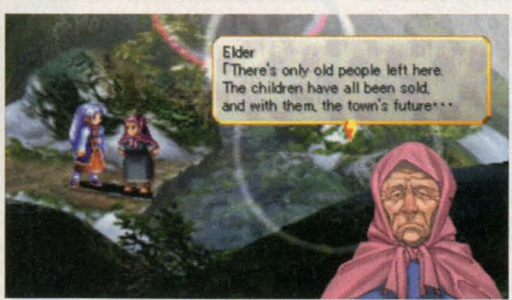
Das klingt alles recht kompliziert, ist aber ganz einfach: Wenn Ihr eine Abenteuerwelt nach eigenem Gutdünken erforschen wollt, seid Ihr hier goldrichtig. In jedem Kapitel entdeckt Ihr neue Kerker auf der Oberwelt, die Ihr wie im Jump'n'Run aus der Seitenperspektive erforscht: Lenneth kann hüpfen und klettern, um höhere Ebenen und abgelegene Artefakte zu erreichen. Außerdem gibt's Pfade in Hinter- und Vordergrund, die in weitere Abschnitte führen: Die eingebaute Automap hilft Euch bei der Orientierung, denn wegen einiger Schlüssel- und Schalterrätsel müsst Ihr kreuz und quer durch die Labyrinthe sprinten. Knifflige Echtzeitkämpfe braucht Ihr aber nicht zu fürchten, denn wenn Euch Monster über den Weg laufen, wird wie bei anderen Rollenspielen in eine Arena umgeblendet: Bei den Duellen lassen sich die Attacken und Zauber der drei Begleiter zu Combos verketten. Natürlich besucht Ihr auch allerhand Städte und Dörfer, wo Euch Gesprächspartner, Läden und neue Helden erwarten. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen folgt Ihr dabei keinem linearen Handlungsfaden, sondern spielt in Perioden und Episoden: Jeder Besuch in einer Lokalität kostet ein wenig Zeit. Nur wer diese nicht vertrödelt, kann am Ende des Kapitels Odins Armee mit ausreichend Seelen versorgen und in Walhalla die Oberhand gewinnen. *oe*



PSP **Lenneth schwebt über die Oberwelt: Neue Lokalitäten sind rot gekennzeichnet, bereits besuchte Areale erscheinen dagegen mit weißem Marker.**

Oliver Ehrle

Endlich kommen auch deutsche Spieler in den Genuss der einstigen Importperle: Die Verbesserungen sind aber lediglich kosmetischer Natur, Besitzer der PSone-Version können auf "Valkyrie Profile: Lenneth" gut verzichten. Alle anderen erleben ein abwechslungsreiches Abenteuer, das sich bei jedem Versuch anders spielt – vor allem, wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad variiert! Originell ist auch die Präsentation der heiligen Mission, denn die verzweigten Jump'n'Run-Kerker, eingestreuten Special-FX und malerischen Hintergrundgrafiken schaffen eine märchenhafte Atmosphäre. Dass auf eine deutsche Übersetzung verzichtet wurde, lässt sich angesichts der lebendigen Synchronstimmen problemlos verschmerzen.



PSP **In den 2D-Abschnitten sorgen zahlreiche Zooms, Kamerafahrten und Blendeneffekte für optische Vielfalt.**



PSP **2D-Welten mit mehreren Ebenen: Die praktische Automap hilft Euch bei der Orientierung.**

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

- » schlagt die Schlacht um Walhalla
- » offener Abenteuerverlauf
- » komplexe Kerker
- » jede Menge Helden
- » überarbeitete Präsentation

PSP — **SPIELSPASS 79 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

Death jr. II: Roots of Evil

INFOS

System	PSP
Entwickler	Backbone Ent., USA
Hersteller	Konami
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT
Flotte Action für Nahkämpfer und Ballermänner: nett präsentiert, jedoch weder innovativ noch liebenswert oder gar besonders.



PSP Grillsaison: Der Tod arbeitet gern mit dem Flammenwerfer.

Konami spendiert seinem fies grinsenden, kahlköpfigen, mickrigen und sarkastischen Totenschädel einen zweiten PSP-Auftritt. Der dreidimensionale Knirps fackelt nicht lang und packt die Allzwecksense ein: An Seilen herabrutschen, Vorsprünge erklimmen, lässig über Abgründe segeln und... ach ja, Gegner im Sekundentakt zerstückeln – dafür taugt das frisch geschliffene Mähwerkzeug. Alternativ schlüpft Ihr in die bleiche Haut von Deaths Kumpeline Pandora – das freakige Mädel hat als Ausgleich eine Dornenpeitsche dabei. Neben grimmigen Pilzen und Skelettrüpeln warten in den bunten, verwinkelten Wunderwelten auch dickere Brocken auf Euch: Von der Robospinne bis zum Mutantenteddy ist alles dabei. Doch flugs via Steuerkreuz auf Eiskanone, Klopapier-Werfer oder Musik-Wumme gewechselt, haucht die Brut ihre letzten Orbs aus. Praktisch, denn damit motzt Ihr Eure Schießprügel auf oder ersteht neue Nahkampfattacken – beim nächsten Bosskampf werdet Ihr sie brauchen. Einmal gemeisterte Areale dürft Ihr nun auch via Ad-hoc-Modus durchstreifen. Leider muss sich auch der kleine Sensenmann mit PSP-typischen Macken herumschlagen: Eine nicht optimale Kameraführung und hakelige Strafe-Kontrollen sind die Folgen des Button-Layouts. *ms*


PSP Neu: In Teil 2 dürft Ihr auch Pandora durch bunte Welten lenken.

Matthias Schmid
Warum sollte ich mir "Death jr. II" anschaffen? Schließlich hat der noch actionlastigere Plattformer mit den gleichen Macken zu kämpfen wie sein Vorgänger: 08/15-Ballereien, schwammige Sprungpassagen und ungünstige Kamerawinkel. Auch das schräg-morbide Design und den bösen Humor habe ich in Tim Burtons Filmen schon ein Dutzend Mal gesehen. Alles ganz nett, alles ganz gut, aber eben nicht besonders. Auch die Technik schwankt: Einige schicke Effekte hui, schwammige Texturen pfui.

DEATH JR. II: ROOTS OF EVIL
- 10 verschiedene Schusswaffen und 2 Wurfgeschosse
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspieler-Modus für zwei kooperative Monstermetzler
- Ende Juni kommt eine eigene DS-Episode der "Death jr."-Marke

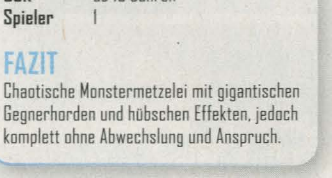
PSP — **SPIELSPASS 65 von 100**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

Demon Chaos

INFOS

System	PS2
Entwickler	Genki, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1



FAZIT
Chaotische Monstermetzelei mit gigantischen Gegnerhorden und hübschen Effekten, jedoch komplett ohne Abwechslung und Anspruch.



PS2 Zerstört die teuflischen Blutkristalle im Hintergrund, sonst spuckt die Erde ständige neue Dämonen aus.



PS2 Eine simple Buttonfolge verwandelt das Schlachtfeld in eine Flammenhölle – Eure Truppen bleiben verschont.



Matthias Schmid
"Dort! Vom Hügel nähert sich ein Dämonenheer!", schallt es alle paar Sekunden aus den Boxen. Ich stürme hin, wüte, tobe, der Killcount steigt rasant. Dass die Action unübersichtlich und die Steuerung leicht schwammig ist, stört kaum – ich bin im Rausch. 8.000 Spinnenbiester niedergemetzelt – ich bin noch nicht fertig mit Euch. Spezial-Attacke los, Monster explodieren, Feuersbrünste flammen auf! Die stupiden Nebenmissionen à la 'Verteidige Nobunagas Festung' lasse ich links liegen, lieber noch ein paar Hiebe auf die ekligen Bosse – wenn das jetzt noch schick aussähe...

Mit einem mächtigen Kämpfer durchs feudale Japan stromern und dabei scharenweise Dämonen niederschnetzeln – das ist "Demon Chaos" oder "Ikusa Gami", wie die in Fernost bereits Ende 2005 veröffentlichte Actionmär in Japan heißt. Man nehme ein tüchtige Prise "Dynasty Warriors", füge die wuchtigen Magie-Attacken von Capcoms "Devil Kings" hinzu und quadriere das Ganze! Denn "Demon Chaos" strebt nach Superlativen: Hier werden nicht 100 Monster geplättet, sondern satte 10.000 Scheusale zu Staub geklopft. Dementsprechend wuselt und flimmert die Monsterbrut schon mal zu Hunderten, ja gar Tausenden gleichzeitig über den Schirm. Hört sich chaotisch an? Ist es auch! Packt Ihr dann noch Eure Seelen-Energie via Schultertaste in den Berserker-Modus, wütet Euer Wolfskämpfer alles niedermähend übers Schlachtfeld – da können die oft schlecht beschriebenen Missionsziele schon mal im Trubel unter- oder die Verbündeten verloren gehen. *ms*

DEMON CHAOS
- in Japan als "Ikusa Gami" veröffentlicht
- Non-Stop-Actiongemetzel ohne taktischen Tiefgang – wer draufhaut, ist fast unverwundbar
- unzählige Waffen freischaltbar
- deutlich sichtbare PAL-Balken

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 63 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	3 von 6
Sound	4 von 10

After Burner Black Falcon

INFOS

System	PSP
Entwickler	Planet Moon, USA
Hersteller	Sega
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Gelungenes Update des Spielhallenklassikers: einsteigerfreundliches Action-Feuerwerk ohne Tiefgang für Arcade-Fans.



PSP Im Eifer des Gefechts solltet Ihr die an Fallschirmen hängenden Extras nicht übersehen. Diese versorgen Euch mit Energie und Raketennachschub.



Thomas Stuchlik
Wer den Automaten kennt, weiß was ihn erwartet. Alle anderen seien gewarnt: Hier bekommt Ihr keine Flugsimulation geboten, sondern ein Ballerspiel mit Militärjets! Frei von Simulationsballast bahnt Ihr Euch den Weg durch pausenlose Feindformationen sowie gegnerische Kriegsmaschinerie samt Bossen. Die ausgefeilte Spielmechanik eines 2D-Shooters dürft Ihr dennoch nicht erwarten. Ist das Prinzip von "After Burner" noch zeitgemäß? Fans denken nicht lange darüber nach, Neulinge fliegen lieber Probe.

Böse Schurken haben 13 Jets geklaut und Ihr müsst... Ach, wen interessiert schon die Story? "After Burner" ist wieder da, diesmal im mobilen Gewand! Der legendäre Arcade-Automat begeisterte schon 1987 mit pausenlosem wie simplem Ballerspaß. Eine Eigenschaft, die auf die nun erschienene PSP-Version fast verlustfrei übertragen wurde. Den namensgebenden Nachbrenner könnt Ihr zum Ausweichen gegnerischer Geschosse auf Knopfdruck ebenso vollführen wie eine Fassrolle. Mittels MG, Luft-Luft- bzw. Luft-Boden-Raketen wehrt Ihr Euch gegen Heerscharen feindlicher Flieger sowie Schiffe, Militärbasen oder Flakgeschütze. Für gezielte Bodenattacken bremst Ihr den Jet dagegen besser ab. Viel mehr Flugmanöver gibt es auch nicht. Auch das Fluggebiet ist "After Burner"-typisch auf einen linear scrollenden Korridor beschränkt. Flugsimulator-Fans werden zu Recht die Nase rümpfen, denn der Titel hält einem Vergleich mit "Ace Combat" beileibe nicht stand. Für Abschüsse bekommt Ihr nach dem Einsatz Geld, das Ihr umgehend in neue Flugmaschinen wie F-22 oder SR-71 und durchschlagskräftige Bewaffnung, Zusatzflügel sowie Lackierungen investiert. *ts*



PSP In bester Shoot'em-Up-Manier vollführt Ihr massig Luftkämpfe.

AFTER BURNER BLACK FALCON

- » klassischer Spielablauf mit Fokus auf Non-stop-Ballereien
- » 19 verschiedene Militärjets mit verschiedenen Flugeigenschaften
- » erwerbbare Waffenupgrades sowie ungewöhnliche Lackierungen
- » lineares Einsatzgebiet

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10



Full Auto 2: Battlelines

INFOS

System	PS3 / PSP
Entwickler	Deep Fried Ent., Kanada
Hersteller	Sega
Genre	Rennspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Ohne Next-Gen-Power ist der Lack ab: Spielerisch wie technisch durchschnittliche Action-Raserei mit zu direkter Steuerung.



PSP Ein seltenes Bild: Am Anfang der Rennen sind die bewaffneten Boliden noch unversehrt, wegen grober Modelle aber dennoch kein Hingucker.





PSP Pimpt Euren Schlitten mit Tribals und zerstört Eure Kreation danach.



Matthias Schmid
Wenig ist geblieben vom Glanz der Xbox-360- und PlayStation-3-Versionen. Ohne die imposante Optik, die geniale Zerstörbarkeit und die fetten Replays ist der Actionraser einfach nur halb so interessant. Vielleicht liegt's daran, dass nicht Pseudo Interactive dahinter steckt, sondern der unerfahrene Entwickler Deep Fried Entertainment. Den Kanadiern gelang es weder die akkurate Steuerung noch die feine Optik ins Handheld-Format zu übertragen. So bleibt ein solider Raser mit Hang zum Chaos. Auch das coole Zeitrückspul-Feature kommt auf der PSP kaum zur Geltung.

Der Preis für die dümmste Story des Jahres geht an... "Full Auto 2": Nachdem Naturkatastrophen Millionen Menschenleben gekostet haben, soll Supercomputer Sage dieses Problem lösen. Doch der Rechner wird zu intelligent und unterjocht die Menschheit. Eine Gruppe Computergenies hat die Lösung: 'Rennen mit tödlicher Geschwindigkeit', die – warum auch immer – die Schaltungen von Sage lahmlegen. Wer gewinnt, kann anschließend die Welt beherrschen. Also hinters Steuer geklemmt und losgerast mit allerlei Fantasieflitzern, die dick mit Waffen bestückt sind. Egal ob im Karriere-Modus mit Missionszielen ('Werde Zweiter und zerstöre 30 Objekte') oder den 'Angriffsrennen', neben dem Gasfuß ist der Abzugsfinger Euer Freund: Gegner werden durchsiebt, gerammt und zerstört. Gelegentlich rückt das Fahren komplett in den Hintergrund: Die Bosse der einzelnen Territorien wollen in Arenakämpfen á la "Twisted Metal" besiegt werden. *ms*

FULL AUTO 2: BATTLELINES

- » Story-Modus mit über 50 Renn-Events
- » 15 Vehikel, 9 davon PSP-exklusiv
- » zahlreiche dicke Wummen (u.a. MG, Raketenwerfer, Minen, Mörser)
- » rockiger Soundtrack mit Hits von Stone Sour, Sum 41 oder Megadeth

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

58 von 100

Call of Duty: Roads to Victory

INFOS

System	PSP
Entwickler	Amaze, USA
Hersteller	Activision
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-6

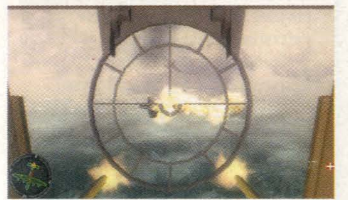
FAZIT

Kurzweiliger, aber nicht sonderlich spannender Weltkriegs-Shooter mit hilfreicher Zielfunktion.



PSP **Noch zielt das weiße Fadenkreuz in die Luft. Richtet die Kamera wenige Zentimeter nach links und die Zielhilfe schaltet automatisch auf den Gegner.**

Das Spielprinzip der "Call of Duty"-Serie ist denkbar einfach: Keine Teamkontrolle, keine Schleichmissionen und kein überflüssiger Steuerungs-Schnickschnack. Activisions Weltkriegsballerei konzentriert sich auf das Wesentliche



PSP **Der Bomberpilot hält den Flieger auf Kurs, Ihr ballert aus allen Rohren.**

– adrenalingeschwängerte Schießereien. Das Markenzeichen haben die Entwickler der PSP-Version beibehalten: In "Roads to Victory" ballert Ihr Euch durch linear angelegte Kriegsschauplätze, feuert aus stationären Maschinengewehren und nehmt hinter den Bordgeschützen eines Bombers Platz. Die Steuerung funktioniert wie bei anderen PSP-Shootern, eine großzügige Zielhilfe versucht dabei die konsolenbedingten lahmen Kameraschwenks zu kompensieren. Das klappt die meiste Zeit über ordentlich, nur das Zielen mit stationären Bodengeschützen bleibt weiterhin sehr ungenau. Shooter-Profis haben mit "Roads to Victory" dennoch keine Probleme und kämpfen sich dank strohdoofer Gegner flott durch die Level.

Ein weiteres Markenzeichen der Serie ist fantastische Grafik. Die visuelle Wucht der 360- und PS3-Version wird natürlich nicht erreicht, dank detaillierter Hintergründe und schicker Effekte macht die PSP-Fassung aber eine gute Figur. *jw*

Janina Wintermayr

Für einen Ego-Shooter auf der PSP lässt sich "Call of Duty" erstaunlich gut steuern – vorausgesetzt, Ihr kommt nicht auf die Idee, die Zielhilfe auszuschalten! Leider bietet "Roads of Victory" sonst keinen triftigen Grund, warum ihr stattdessen nicht "Medal of Honor Heroes" zocken sollt. Beide Spiele bieten unkomplizierte Schießereien, doofe Gegner, schicke Weltkriegsszenarien und wenig Abwechslung. Einzige Ergänzung zu den Laufmissionen in "Roads of Victory" sind Ballereien mit den Bordgeschützen eines Bombers.

CALL OF DUTY: ROADS TO...

- » 14 Missionen aus der Perspektive eines britischen, amerikanischen und kanadischen Soldaten
- » Fluglevel mit der Bedienung von Bombergeschützen
- » automatische Zielhilfe
- » regenerative Lebensleiste

PSP **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

68 von 100

Lost in Blue 2

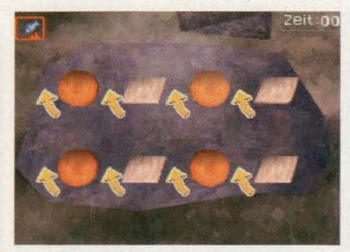
INFOS

System	DS
Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

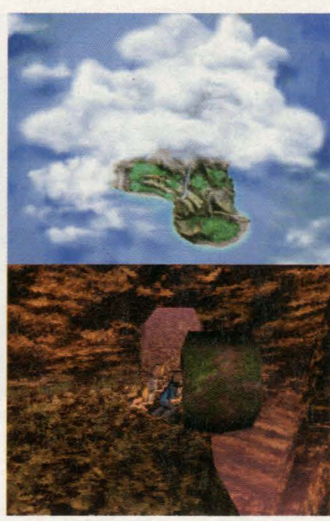
Unmotivierte und zäh zu spielende Fortsetzung des Überlebens-Simulators mit nerviger Freundin und Wolfskämpfen.

Eine sturmgepeitschte Nacht sieht den Untergang des gewaltigen Kreuzfahrtschiffes. Einzige Überlebende: der Junge und das Mädchen. Beide retten sich auf eine einsame Insel, beziehen Notquartier in einem kargen Felsenloch und lernen nach und nach, in der unwirtlichen Umgebung zu überleben. Feuermachen mit Borke und Ast. Fischen mit einem selbstgebastelten Holzspeer. Schließlich gelingt dem Robinson-Pärchen die Expedition ins Innere der Insel. Mit vereinten Kräften räumen sie Felsen und Baumstämme aus dem Weg und wehren sich gegen wildes Getier. Wer den Test von "Lost in Blue" in Ausgabe 01/06 gelesen hat, dem kommt dieses Szenario merkwürdig vertraut vor. Und richtig: Rahmenhandlung, Spielablauf und sogar zahlreiche Grafiken wurden unverändert übernommen.



DS Ha' du Möhren? Dreht Ihr zu langsam, gibt's Koks.

Der Junge, diesmal heißt er Jack, kann seit neuestem in simplen 3D-Kämpfen wilde Wölfe bezwingen, indem er mit dem Stylus auf Ausweichkurs geht und den Biestern seinen Speer in die Seite rammt. Leider hinterlassen die erlegten Wölfe weder Fell noch Fleisch. In zwei neuen Koch-Minispielen verarbeitet Jack Früchte, Gemüse, Fisch und Wildtiere zu praktischen Lunchpaketen, auf dem Touchscreen werden die Ingredienzien dafür entweder klein geschnitten oder angebraten und mit gefundenen Gewürzen veredelt.



DS Ins Inselinnere geht's nur zu zweit. Oben seht Ihr das ganze Eiland.

Amy hat theoretisch etwas mehr auf dem Kasten als die unselbstständige Skye aus Teil 1. Wer will, überlässt ihr die Suche nach Nahrung oder Feuerholz, muss sich dafür aber schon mal ihr lustloses Gemurre anhören. *mw*

Max Wildgruber

Es ist schon ganz schön ausgehungert, was Konami da als angeblich fetten Nachfolger auf die einsame Insel schickt: Das Recycling von fast neunzig Prozent der Spielgrafik aus dem Vorgänger grenzt an Unverschämtheit. Auch sonst sind frische und vor allem gelungene neue Ideen Mangelware. Trotzdem stellt sich auch diesmal nach kurzer Zeit das starke Jäger- und Sammler-Feeling des Vorgängers wieder ein und sorgt für gute Unterhaltung. Insgesamt empfehle ich aber trotzdem den besseren und originelleren ersten Teil.

LOST IN BLUE 2

- » Insel-Erkundung mit Zwang zur ständigen Selbstversorgung
- » zahlreiche Minispiele vom Feueranpusten über Stylus-Speerfischen bis zum Halskettenbasteln
- » größtenteils recycelte Spielwelt
- » langweilige Ebbe-&-Flut-Sackgassen

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	7 von 10





Pogo Island

INFOS

System	DS
Entwickler	EA, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-3

FAZIT

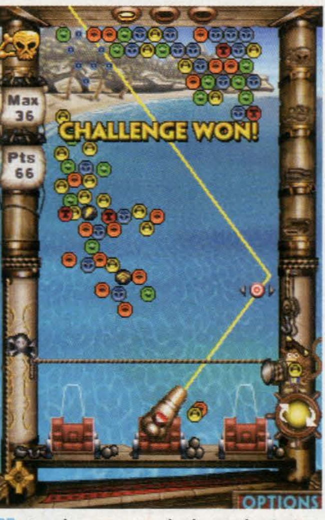
Magere Minispielsammlung aus Internet-Spielchen mit zu wenig Abwechslung und eingeschränkter Langzeit-Motivation.

Was mag wohl ein 'Familien-Action-Puzzle-Adventure' sein? Ein neues Genre? Electronic Arts beantwortet die Frage auf dem DS und schnell wird klar: "Pogo Island" ist eine familienfreundliche Minispielsammlung mit Brettspiel-Einfassung.

Fünf Mini- und vier Microspiele zockt Ihr in wechselnder Reihenfolge, rückt auf dem Spielfeld voran und sammelt Punkte sowie Abzeichen. Die Microspiele stellen allesamt simple Stylus-Actionspielchen dar: Ihr klopft Nägel in Schiffsplanken, sortiert Schrauben und Muttern, flickt ein löchriges Segeltuch und schleudert per Katapult Matrosen und Strandgut aufs Schiff zurück. Etwas mehr Zeit benötigt Ihr zum Durchzocken eines Minispiels. Im "Puzzle Bobble"-Klon "Phlinx" feuert Ihr von unten farbige Plättchen gegen eine herabsinkende Mauer aus bunten Pillen. Liegen drei oder mehr davon in Reihe, lösen sie sich auf, daran hängende andersfarbige Steine fallen direkt auf Euer Punktekonto. Habt Ihr genügend Plättchen herabgeschossen, sprengt Ihr im zweiten Level ein goldenes Schmuckstück aus seinem Klötzchen-Gefängnis. Zwei weitere Spiele, "Squelchies" und "Poppit!", laufen nach einem ähnlichen Schema ab. In Ersterem sortiert Ihr durch schnelle Stylus-Zieher aus dem oberen Bildschirm herabsinkendes Plankton, bevor es am Meeresboden verspeist wird, bei Letzterem piekst Ihr auf dem Touchscreen Ballongruppen kaputt. Beschaulich geht es dagegen beim "TriPeaks"-Solitaire zu: Ihr sortiert drei Spielkartenberge durch korrektes Ablegen. "Word Whomp" ist eine Scrabble-Variante, bei der Ihr aus vorgegebenen Buchstaben englische Wörter bildet. *mw*



DS Kartenkult im Aztekentempel: "TriPeaks" lädt zur Solitaire-Partie..



DS Das kennt man doch: Auch ein "Bust-a-Move"-Klon ist mit dabei.

Max Wildgruber

Da geh ich lieber ins Internet! Dort gibt es einfach mehr und bessere Varianten der in "Pogo Island" enthaltenen Minispiele. Von den drei Klötzchen-Klonen bietet "Phlinx" als einziger zwei Levels, beide sind eintönig. Das biedere "Word Whomp" scheitert bei Spielern ohne gute Englischkenntnisse an der Sprachbarriere. Nur "TriPeaks" motiviert zum wiederholten Kartenlegen. Außerdem ist das Ganze in eine dermaßen lustlose Rahmenhandlung verpackt, dass der Anreiz zum weiteren Erkunden des Eilands gering bleibt.

POGO ISLAND

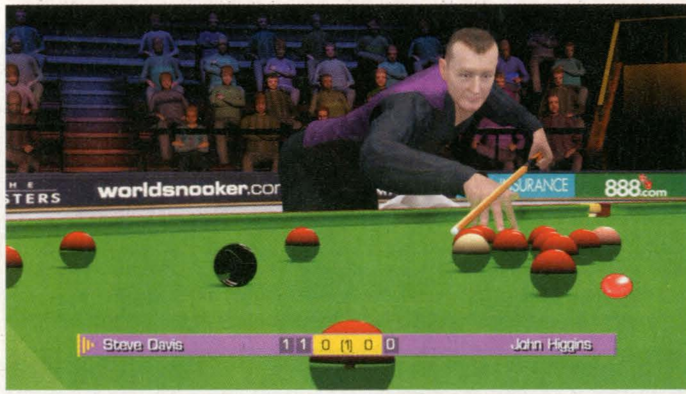
- » 5 Mini- und 4 Microspiele mit Stylus-Steuerung
- » eingebettet in Brettspiel-Rahmen
- » gesammelte Tokens können per WiFi auf einen Pogo.com-Account übertragen werden
- » familienfreundliche Hilfe-Funktion

DS — SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

59 von 100

World Snooker Champ. 2007



360 Snooker-Veteran Steve Davis voll konzentriert: Ob er gerade überlegt, den Stoß via Analogstick-Schwung oder per Knopfdruck auszuführen?

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / PSP
Entwickler	Blade Interact., England
Hersteller	Sega
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Etwas trocken präsentierte, aber sehr wirklichkeitsgetreue Umsetzung der komplexen Kugelschieberei.



PS2 Die Pfeile zeigen, in welche Richtungen die Kugeln rollen.

Für den einen der perfekte Schlafmittel-Ersatz, für den anderen die filigranste Versuchung, seit es Filz gibt: Snooker. Zählt Ihr Euch zu letzterer Gruppe, dürft Ihr die auf Sportsendern erworbenen Theorie-Kenntnisse in die (virtuelle) Praxis umsetzen. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen Versionen für PS2, Xbox 360, PS3 und der bereits erschienen PSP-Kugelschieberei. Spielerisch und inhaltlich sind alle (fast) identisch.

Zunächst solltet Ihr auf jeden Fall das Tutorial absolvieren, denn sowohl Steuerung als auch Spielablauf überfordern zumindest Pool-Anfänger. Profis freuen sich hingegen an der akkuraten Ballphysik und den zahlreichen Spielmodi. Die Präsentation haut dagegen niemanden aus den Latschen. So hätten den stoischen Snooker-Profis etwas mehr Emotionen sicher nicht geschadet. Aber andererseits: Wer spielt Snooker schon wegen der Grafik? Das Spiel selbst ist Entwickler Blade Interactive nämlich sehr gut gelungen. Einzig der optionale Analogschwung lässt die nötige Präzision vermissen. Fans des Sports greifen zu, andere lassen's links liegen und spielen lieber eine Runde Pool-Billard in der Kneipe ihres Vertrauens. *ak*



André Kazmaier

Die Zielgruppe einer Snooker-Simulation kann (zumindest in Deutschland) nicht allzu groß sein: Jeder Stoß muss genauestens durchdacht sein und die Präsentation ist (wie der Sport selbst) ziemlich bieder. Mich stört das allerdings kaum, denn besser kann man den Sport kaum umsetzen. Realistischer geht's nur am echten Snookertisch zu – und da versage ich gnadenlos...

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007

- » 14 Lizenz-Profis
- » 10 offizielle Turniere
- » neuer Charakter-Editor für Xbox 360 und PS3
- » Online-Duelle möglich

SYSTEM-VERGLEICH

"World Snooker Championship 2007" spielt sich überall gleich gut. Unterschiede gibt's im grafischen Bereich: PS3- und Xbox-360-Fassungen sehen erwartungsgemäß schöner aus als das PS2-Gegenstück.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	4 von 10

PlayStation 3 — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

Xbox 360 — SPIELSPASS 74 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

Bubble Bobble Double Shot

Taitos Blasenspucker hüpfen wieder über die DS-Schirme. Hüllt mit den Knuddeldrachen Bub und Bob sowie neuerdings Cousin Bubu zuckersüße Gegner in Luftblasen ein, bevor sie Euch zu nahe kommen. Leider vermiesen schwammige Steuerung und Unübersichtlichkeit am Bildschirm-Übergang die altmodische, aber sympathische Geschicklichkeitsprüfung. Ein zusätzlicher Farbklecks bringt etwas Taktik ins Spiel: Via Schultertaste wechselt Ihr munter zwischen den drei bunten Brüdern durch und könnt spezielle, farbig gekennzeichnete Schufte eliminieren. Das klappt auch zu dritt, dazu braucht's aber drei Module. *ms*



INFOS

System	DS
Entwickler	Marvelous, Japan
Hersteller	Rising Star Games
Genre	Geschicklichkeit
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-3

DS — SPIELSPASS

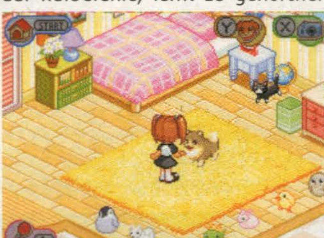


Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

57 von 100

Dogz

Nach dem lahmen "Catz" liefert Ubisoft mit "Dogz" allen Hundenarren ein zuckersüßes Haustierspielchen. Aus der Iso-Perspektive dirigiert Ihr Mädel oder Junge durch eine heile Bitmap-Welt. Streichelt Euer Hündchen, füttert es, bringt ihm Kommandos und Tricks bei, geht Gassi oder wischt seine Häufchen weg. Euer Streuner (anfangs wählt Ihr aus 18 Rassen) hört auf Rufbefehle, lernt zu gehorchen und trifft andere Hundekumpels. Zwar nerven ständig gleiche Dialoge und geringe Handlungsfreiheit, dafür sieht "Dogz" herzallerliebst aus und ist nicht zuletzt dank des nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrades für junge Zocker bestens geeignet. *ms*



INFOS

System	DS
Entwickler	Backbone Entertainment, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Simulation
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

DS — SPIELSPASS



Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

65 von 100

Prince of Persia Rival Swords

Monate nach PS2, Gamecube und Xbox beliefert Ubisoft den Wii mit dem Update des letzten "Prince of Persia"-Abenteuers. Statt "Two Thrones" heißt die Fassadenkletterei hier "Rival Swords", bietet aber die gleichen Rätsel, Geschicklichkeitspassagen und Gegner wie die Vorlage. Anders die Steuerung: Beim Klettern und Kämpfen nutzt Ihr die Bewegungserkennung von Nunchuk und Remote. Um z.B. einen Dolch in der Wand zu verankern, neigt Ihr die Fernbedienung. Bei den Kämpfen reicht meist wildes Wedeln mit den Controllern. Dennoch steuert sich "Prince of Persia" auf dem Wii überraschend gut. Wer das Abenteuer noch nicht kennt, greift zu. *jw*



INFOS

System	Wii / PSP
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

Wii — SPIELSPASS 85 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	8 von 10

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Buzz! Das Mega Quiz	72	1-8	-	Deutsch	Deutsch	Stereo	X	-	Buzzer	einstellbar	41 Euro
Demon Chaos	63	1	-	Japanisch	einstellbar	Stereo	-	-	-	einfach	40 Euro
Samurai Warriors 2 Empires	66	1-2	-	Englisch	Englisch	ProLogic II	-	-	-	mittel	35 Euro
SingStar Pop Hits	72	1-8	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	EyeToy, Mikrofon	mittel	41 Euro
SOCOM U.S. Navy SEALs Combined Assault	82	1-32	2-32	Deutsch	Deutsch	ProLogic II	-	-	Headset	mittel	60 Euro
Teenage Mutant Ninja Turtles	58	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	-	-	-	einfach	40 Euro
World Snooker Championship 2007	74	1-2	2	Englisch	einstellbar	Stereo	-	-	-	mittel	45 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Elder Scrolls IV, The: Oblivion	92	1	-	einstellbar	einstellbar	Balken	-	-	-	schwer	65 Euro
Enchanted Arms	73	1	-	Englisch	Englisch	Balken	X	-	-	mittel	70 Euro
F.E.A.R.	71	1	2-16	Deutsch	Deutsch	Balken	-	-	-	einstellbar	60 Euro
Marvel Ultimate Alliance	72	1-4	2-4	Englisch	Englisch	Balken	X	-	-	mittel	70 Euro
Tiger Woods PGA Tour 07	80	1-2	2	Englisch	Deutsch	Balken	X	-	-	einstellbar	60 Euro
World Snooker Championship 2007	74	1-2	2	Englisch	einstellbar	Balken	-	-	-	mittel	65 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Rayman Raving Rabbids	73	1-4	-	-	einstellbar	X	X	Xbox Live Vision	mittel	50 Euro
Samurai Warriors 2 Empires	66	1-2	-	Englisch	Englisch	Balken	-	-	mittel	45 Euro
Tennage Mutant Ninja Turtles	58	1	-	einstellbar	einstellbar	Balken	X	-	einfach	50 Euro
World Snooker Championship 2007	74	1-2	2	Englisch	einstellbar	Balken	X	-	mittel	60 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	70	1-2	-	Englisch	einstellbar	Stereo	-	-	X	Cube-Pad	schwer	60 Euro
Eledees	71	1-4	-	Englisch	einstellbar	Surround	-	X	X	-	mittel	55 Euro
Medal of Honor: Vanguard	71	1-4	-	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	-	-	-	-	mittel	55 Euro
Metal Slug Anthology	85	1-2	-	-	einstellbar	Stereo	-	-	X	Cube-Pad	schwer	50 Euro
Prince of Persia Rival Swords	85	1	-	einstellbar	einstellbar	ProLogic II	-	X	X	-	mittel	55 Euro
Teenage Mutant Ninja Turtles	58	1	-	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	X	X	-	einfach	65 Euro
Tiger Woods PGA Tour 07	80	1-4	-	Englisch	einstellbar	ProLogic II	-	X	X	-	einstellbar	50 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
After Burner Black Falcon	70	1-4	-	-	-	Englisch	einstellbar	45 Euro
Call of Duty: Roads to Victory	68	1-6	-	-	Deutsch	Deutsch	mittel	45 Euro
Death jr. II: Roots of Evil	65	1-2	-	-	Englisch	einstellbar	mittel	35 Euro
Full Auto 2: Battlelines	58	1-4	-	-	-	einstellbar	mittel	50 Euro
Ratchet & Clank: Size Matters	83	1-4	2-4	-	einstellbar	einstellbar	mittel	52 Euro
Teenage Mutant Ninja Turtles	29	1-2	2	-	einstellbar	einstellbar	einfach	40 Euro
Valkyrie Profile: Lenneth	79	1	-	-	Englisch	Englisch	mittel	40 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Bubble Bobble Double Shot	57	1-3	-	-	-	einstellbar	schwer	40 Euro
Dogz	65	1	-	X	-	einstellbar	einfach	35 Euro
Final Fantasy III	84	1	-	-	-	Deutsch	schwer	45 Euro
Lost in Blue 2	60	1	-	-	-	einstellbar	mittel	40 Euro
My Frogger: Toy Trials	75	1-4	2-4	X	-	Deutsch	schwer	40 Euro
Pogo Island	59	1-3	-	-	-	einstellbar	mittel	40 Euro
Rayman Raving Rabbids	62	1	-	-	-	einstellbar	mittel	40 Euro
Teenage Mutant Ninja Turtles	30	1-2	2	-	-	einstellbar	einfach	40 Euro
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	78	1-2	2	-	-	Deutsch	mittel	35 Euro
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	65	1-2	2	-	-	Deutsch	schwer	35 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up (rechts: "The Elder Scrolls IV: Oblivion"). Gleiches kann auch beim verspäteten Nachladen von Objekten in den Arbeitsspeicher auftreten. Draw-In bezeichnet die abgeschwächte Version des Pop-Up: Objekte ploppen nicht unschön ins Bild, sondern blenden sanft ein. Auch dieser Effekt ist bei "The Elder Scrolls IV" allgegenwärtig: Der dichte Grasbewuchs baut sich beim Voranschreiten nach und nach auf.



50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch Widescreen genannt), das bei HDTV der Standard ist. Ausnahme bilden hier nur einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube) – viele besitzen hier noch das klassische 4:3-Format.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen.



Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild oben: "DRIV3R")

Force Feedback

Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feed-



back-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild. Siehe auch HDTV.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht , bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen. Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

Die Ursache von Slowdowns ist die Gleiche wie beim Ruckeln: zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb immer wieder nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).


SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
2/07 bis 5/07
MOBILE GAMER
AUSGABE 7 CyberMedia € 3,30
Schweiz sfr 6,60 / Österreich € 3,80 / BeNeLux € 3,95
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,60
79 SPIELE GETESTET
Sony PSP • 28 Spieletests
Dungeon Siege • Pirates!
Test Drive Unlimited • Thrillville
Nintendo DS • 22 Spieletests
Lunar Knights • Magical Starsign
Asphalt Urban GT 2 • Contact
Game Boy Advance • 11 Spiele im Test
Handy • 11 Spiele im Test
Pocket-PC • 7 Spiele im Test
Pokémon
Yu-Gi-Oh!
DIE WUNDERWELT DER
SAMMEL-MONSTER
Riesiges Special über die beiden Super-Serien mit Stammbaum und Ausblick 2007
Plus: Pokémon Ranger im Test
Castlevania
Portrait of Ruin
Test & alle Levelkarten für DS-Vampirjäger
RATCHET & CLANK
Size Matters: abgedrehter PSP-Shooter mit viel Humor
METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS
Snake im Vorab-Test: Der Topspion schleicht sich in die Herzen der PSP-Spieler - nie war er besser als heute!
CHILDREN of MANA
Großer Test: Rollenspiel-Hit von Square-Enix für den DS
Final Fantasy & Dragon Quest 9
Fantastisch: 7 neue Rollenspiele exklusiv für DS und PSP angekündigt. Wie sie heißen, wer sich freuen darf - wir haben die Infos • Schon getestet: Final Fantasy 3 für den DS
4 196933 403301 05

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Formula One Championship Edition

PS3



PS3 Erwartungsgemäß geht's online deutlich härter zur Sache: Haltet Euch möglichst aus dem wilden Getümmel nach dem Start heraus!

Gut besuchte Lobbys laden bei "Formula One Championship Edition" zu geselligen Rennrunden ein. Dabei treten bis zu elf Spieler an. Den Rest des Feldes füllen KI-Kameraden auf, die jedoch kaum eine Hürde darstellen, da die computergesteuerten Boliden nur als Geisterwagen erscheinen. Vielmehr kämpften wir bei unseren Online-Testfahrten mit einigen Lags und dem gelegentlichen Einfrieren des Spiels für zwei bis drei Sekunden. Mit der Späteinsteiger-Funktion übernehmt Ihr das Cockpit eines KI-Fahrers in einem bereits gestarteten Spiel. Leider dürft Ihr nur per Tastatur chatten, dennoch reicht's für eine Aufwertung.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

Hersteller Sony

PlayStation 3

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

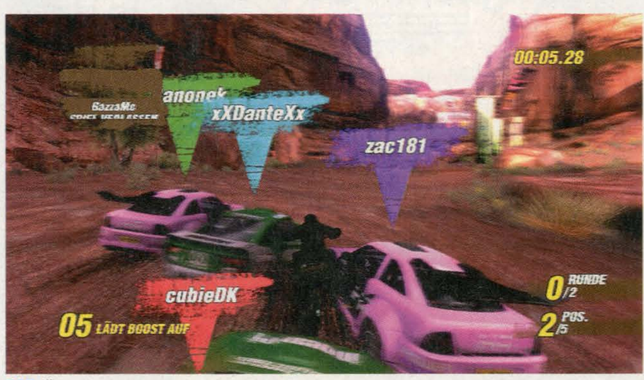
SPIELSPASS 75 von 100

FAZIT: Dank vollem Fahrerfeld mit 22 Boliden kommt online Freude auf. Nett: optionales Qualifying und Späteinsteiger-Feature.

ONLINE-NACHTEST

MotorStorm

PS3



PS3 Übersicht im Chaos: Die Marker zeigen deutlich, welcher Spieler welches Vehikel pilotiert.

Sonys rabiate Querfeldeinflitzerei macht online fast alles richtig: Zwar könnt Ihr nur gegen Europäer oder Australier antreten, doch dafür hatten wir bei unseren Rennen selbst mit vollem Teilnehmerfeld keine spürbaren Lag-Probleme – sehr gut. "MotorStorm" unterstützt Headset-Kommunikation, im Gegensatz zum Offline-Teil frei wählbare Kurs-, Tageszeit-, Fahrzeug-Kombinationen und sogar eine rudimentäre Freundesliste. Das verkomplizierte Lobbysystem hält in Sachen Übersicht einige Tücken parat, vor allem dauert's lange, bis ein Rennen endlich startet. Insgesamt funktioniert der Online-Part aber so toll, dass "MotorStorm" eine Spielspaß-Aufwertung verdient.

MOTORSTORM

Hersteller Sony

PlayStation 3

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 83 von 100

FAZIT: Gelungene Sache: Die Online-Rennen funktionieren tadellos und verlängern den Langzeitspaß an der Offroad-Raserei.

PS3 Bluetooth Headset

PS3 » Mad Catz » ca. 40 Euro

HARDWARE • Nachdem Sony darauf verzichtet, ein eigenes Headset für die PS3 anzubieten, schlägt die Stunde für die Zubehörhersteller: Das erste erhältliche Kommunikationshilfsmittel (sieht man von handelsüblichen Handy-Headsets ab, die auch funktionieren würden) stammt von Mad Catz. Vor der Benutzung solltet Ihr das Gerät einmal vier Stunden via USB-Kabel laden, später wird der Saft in knapp 60 Minuten wieder aufgefüllt. Damit könnt Ihr ca. 5-6 Stunden sprechen oder 140 Stand-by-Zeit verstreichen lassen. Das Anbinden an die PS3 klappt dank akzeptabler Anleitung schnell, an der Tonqualität gibt's ebenso wenig zu meckern. Etwas problematisch ist allerdings der dezent wacklige Sitz des Gerätes, zumal der Lautsprecherstöpsel für kleine Lauscher eine Nummer zu groß geraten ist.

Fazit: Nicht ideal, aber solide. Trotz leichter Passschwierigkeiten ist das Headset für den Alltags-Onlinegebrauch tauglich.



Xbox 360 Frühlings-Update

360

DOWNLOADS • Am 7. Mai ist es wieder soweit: Das halbjährliche Rundum-Update für das Xbox-360-Dashboard geht online. Neben allerlei Fehlerkorrekturen und Kleinigkeiten im Hintergrund steht eine Sache im Mittelpunkt: In Zukunft können Konsolenzocker dank umfangreicher Instant-Messaging-Funktionen mit allen Mitgliedern des Windows-Live-Messenger-Dienstes kommunizieren. Konkret bedeutet dies, dass Ihr so auch mit PC- oder sogar Handybenutzern in Kontakt tretet – die Plattform ist egal, solange der entsprechende User auf Eurer Freundesliste steht und Ihr auf seiner. Bis zu 600 solcher Einträge verwaltet die Xbox 360 zusätzlich zu den 'echten' Freunden, mit denen Ihr normalerweise zockt.

Um den gesteigerten Gesprächsmöglichkeiten Rechnung zu tragen, wurde das Chat-System ergänzt: Bis zu sechs Unterhaltungen sind parallel möglich, wahlweise tummeln sich maximal vier User gleichzeitig in einem Kanal – allerdings nur textbasiert, Sprach- und Videochat bleiben wie bisher. Getippt wird per Software- oder USB-Keyboard, dazu gesellt sich ab Sommer eine Zusatztastatur, die Ihr an das Joypad stecken könnt. Ein genauer Termin und Preis stehen aber noch nicht fest. Damit Ihr Euch jederzeit unterhalten könnt, belegt das Chatfenster nicht den ganzen Bildschirm, stattdessen wird z.B. während eines Films unten ein kleines Fenster mit dem Text eingeblendet.

Wer damit weniger anzufangen weiß, darf sich über ein paar weitere nette Neuerungen freuen: Freigespielte Erfolge werden nun sofort mit mehr Details



360 Eure getippten Unterhaltungen werden als kleines Fenster über Menüs, Filme oder Spiele gelegt.



360 Punktesammler freuen sich: Jetzt wird sofort angezeigt, welchen Erfolg man ergattert hat und wieviele Zähler er wert ist.

angezeigt. Ihr erfahrt also gleich, um wieviele Zähler Euer Gamerscore wächst und was für eine Bedingung Ihr gerade erfüllt habt. Wer seine Xbox 360 bequem Inhalte herunterladen lassen will, kann das nun ohne permanenten Lärm tun: Die Konsole saugt die Daten auf Wunsch im stilleren Stromsparmodus und schaltet sich danach komplett ab. Im Arcade-Bereich werden die Vergleichsmöglichkeiten mit den Freunden deutlich aufgebohrt – schade, dass es das für die 'großen' Spiele nicht gibt. Außerdem bekommt der Marktplatz künftig ein eigenes Blade, um die ganze Funktionalität an einer Stelle zu bündeln: gut für US-Zocker, bei uns mangels Videoangeboten noch eher nebensächlich. Voraussichtlich noch nicht behoben wird dagegen der Fehler bei der HD-DVD-Wiedergabe, wodurch bei Dolby-Digital-Sound der Dynamikumfang merklich eingeschränkt wird – das soll später erledigt werden.



360 Bizarr, aber praktisch: Wer den Textchat öfters nutzen will, für den ist die Aufstecktastatur die ideale Lösung.

Neue Download-Spiele: Ende März / Anfang April

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Actraiser	Enix	Wii	SNES	Kultiges Action-Gemetzel mit Strategieeinschlag – teilweise frustig.	8 €	7 von 10
Blast Factor	Sony	PS3	-	Grafisch nüchterne, aber fesselnde "Robotron"-Interpretation. (Test in MAN!AC 05/2007)	5 €	9 von 10
Bonk's Revenge	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Putziges Steinzeit-Jump'n'Run, das seinen Vorgänger klar aussticht.	6 €	7 von 10
Boom Boom Rocket	Electronic Arts	360	-	Simpler "Dancing Stage"-Ableger mit hübscher Optik für zwischendurch. (Test auf Seite 78)	10 €	6 von 10
Castlevania	Konami	Wii	NES	Knallharte, in die Jahre gekommene Vampir-Jagd. Nur für Fans der Traditionsreihe.	5 €	5 von 10
Castlevania: Symphony of the Night	Konami	360	PSone	Der beste Teil der Serie in originalgetreuer Emulation: grandioses Action-Adventure mit tollem Design und klasse Musik, das in jede Sammlung gehört. (Test in MAN!AC 04/2007)	10 €	10 von 10
Dragon's Curse	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Umsetzung des kultigen Master-System-Abenteuers "Wonder Boy 3: The Dragon's Trap".	6 €	7 von 10
flOw	Sony	PS3	-	Mehr Kunst als Spiel: faszinierend präsentierte 'Lebens-Sim'. (Test in MAN!AC 05/2007)	5 €	7 von 10
Go! Sudoku	Sony	PS3	PSP	Das beliebte japanische Zahlenrätsel in virtueller Form – uninspiriert, aber akzeptabel.	8 €	6 von 10
GripShift	Sidhe	PS3	PSP	Flottes Update der Handheldvorlage, nur ohne die witzigen Minispiele. (Test auf Seite 77)	8 €	7 von 10
Jetpac Refuelled	Microsoft	360	ZX Spectrum	Nette Aufhübschung des Rare-Erstlings, auf Dauer etwas öde. (Test in MAN!AC 05/2007)	5 €	6 von 10
Legend of the Mystical Ninja, The	Konami	Wii	SNES	Knuffig-komischer Sidescroll-Prügler mit herrlichem Fernost-Flair und beschwingter Asia-Mucke. Schade, dass das Spiel durch frustige Rücksetzpunkte unnötig schwer gemacht wird.	8 €	7 von 10
Legend of Zelda, The: A Link to the Past	Nintendo	Wii	SNES	Liebevolle Grafik, überragende Musik, vertrackte Rätsel, riesiger Umfang: An diesem Action-Adventure-Meilenstein führt kein Weg vorbei!	8 €	10 von 10
Lemmings	Sony	PS3	-	Gelungenes, wenn auch etwas schlichtes Update des Knoblers. (Test in MAN!AC 05/2007)	5 €	7 von 10
Luxor 2	MumboJumbo	360	-	Dreister "Zuma"-Klon, der aber nicht nur Puzzlefans Spaß macht. (Test auf Seite 78)	10 €	8 von 10
Pac-Man	Namco	Wii	NES	Archaische Ecstasy-Schluckerei mit Namcos Gelbling. Merklich gealtert.	5 €	4 von 10
Punch-Out!!	Nintendo	Wii	NES	Der skurrile Box-Spaß gibt auch nach über 20 Jahren eine exzellente Figur ab.	5 €	7 von 10
Sonic Spinball	Sega	Wii	Mega Drive	Der blaue Flitzer als Kugel in einem unkonventionellem, dezent schwammigen Flipperspiel.	8 €	6 von 10
Story of Thor, The	Sega	Wii	Mega Drive	In hübschem Märchenambiente angesiedelter "Zelda"-Klon mit träger Steuerung.	8 €	7 von 10
Super Rub'a'Dub	Sony	PS3	-	Harmloser Geschicklichkeitstest für den Sixaxis-Controller. (Test in MAN!AC 05/2007)	5 €	6 von 10
Vectorman	Sega	Wii	Mega Drive	Launige Dauerfeuer-Ballerei – spektakulär verpackt und ziemlich schwer.	8 €	8 von 10

Stand vom 13.04.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Wii (SNES)



Wii I'm lovin' it: Link versucht die herumstreunenden Hühner zu Chicken McNuggets zu verarbeiten. Wenn die sich nur mal nicht rächen...

Es gibt Spiele, an denen nagt der Zahn der Zeit. Und es gibt Spiele, da beißt selbiger auf Granit. Das 1992 erschienene "The Legend of Zelda: A Link to the Past" gehört zweifellos zur letzteren Gattung. Während die beiden NES-Vorgänger heute ziemliche Abnutzungserscheinungen zeigen, spielt sich der dritte Teil der Kultserie so tadellos wie damals. Zur Freude vieler Fans kehrte "A Link to the Past" nach dem gewöhnungsbedürftigen, oft aus der Seitenperspektive spielenden NES-Zweitling wieder zur traditionellen Vogelperspektive zurück.



Wii Noch läuft Prinzessin Zelda frei herum. Noch...

Links einziger SNES-Auftritt dient bis heute als Vorlage für neue Hyrule-Abenteuer. So konnten die Spieler erstmals zwischen zwei Paralleldimensionen wechseln – heute quasi ein Markenzeichen der Serie. Während in der Lichtwelt bunte, helle Farben das Bild bestimmen, herrscht in der Schattenwelt Untergangsstimmung. Mittels eines magischen Spiegels wechselt Ihr beliebig zwischen den beiden Dimensionen. Aber Achtung: In der Finsternis verwandelt Ihr Euch in ein rosafarbenes Karnickel. Erst mit dem entsprechenden Item könnt Ihr Eure wahre Gestalt beibehalten. Wenn Ihr jetzt Veränderungen in der einen Welt vornehmt, wirkt sich das auch auf die andere aus. Daraus ergeben sich knackige Rätsel, die sich in den genial designten Dungeons konsequent fortsetzen. Dazu gesellt sich ein unvergesslicher Ohrwurm-Soundtrack des Kult-Komponisten Koji Kondo. Was will man mehr?



Wii Nimm das, du Wurm: Link schlägt sich mit einem Boss herum.

Nicht umsonst gilt "A Link to the Past" bei vielen Serienkennern als bester 2D-Teil der Reihe. Nicht wenige bezeichnen das Machwerk gar als bestes Bitmap-Action-Adventure aller Zeiten. Eines ist auf jeden Fall klar: Mit dem Download des Klassikers macht Ihr garantiert nichts falsch. Es sei denn, Ihr habt das SNES-Original oder die GBA-Neuauflage daheim liegen.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Hersteller Nintendo
Preis 8 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Z wie zeitlos, E wie einzigartig, L wie legendär, D wie denkwürdig, A wie abtenteuerlich!

TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Story of Thor

Wii (Mega Drive)

Was "Zelda" für das SNES war, das stellte "Story of Thor" für Mega-Drive-Besitzer dar. Dass sich Entwickler Ancient bei der Programmierung an Nintendos populärer Action-Adventure-Reihe orientierte, ist unübersehbar. So erforscht Ihr aus der gleichen Perspektive eine ausladende Fantasy-Welt, erledigt unterwegs mit Eurem Krummsäbel zahlreiche Monster und löst in Kerkern knifflige Rätsel. Trotzdem kann sich die Sega-Mär dank prachtvoller Optik und innovativen Elementargeistern abheben. Einen Dämpfer erhält der Spaß allerdings durch die träge Steuerung.

THE STORY OF THOR

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Hübsches Abenteuer aus 1001 Nacht mit starken "Zelda"-Anleihen und hakeliger Bedienung.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Actraiser

Wii (SNES)





Was geschieht, wenn man "Castlevania" mit "Populous" kreuzt? Ganz einfach: In "Actraiser" schlüpft Ihr in die Haut eines Gottes und werbt in simplen Simulationsabschnitten um Glaubensanhänger. Zu diesem Zweck bekämpft Ihr Monster, macht das Land fruchtbar und vergrößert Siedlungen. Regelmäßig metzelt Ihr in Actionpassagen mit Schwert und Magie Ungeheuer nieder und besiegt den Endboss. Als Simulation simpel, als Actionspiel stellenweise frustig, sorgt der Genremix dennoch für vergnügliche Stunden.

ACTRAISER

Hersteller Enix
Preis 8 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Kultige Musik, schicke Grafik, tolle Steuerung – für "Castlevania"-Fans ist "Actraiser" ein Muss.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Vectorman

Wii (Mega Drive)



Segas Jump'n'Shoot ist ein echter Geheimtipp! Vor hübschen Renderkulissen (ähnlich Rares "Donkey Kong Country"-Serie) wird geballert, was das Zeug hält. Dabei brilliert die technoide Actionhatz mit dynamischem Spielablauf, überraschend ausgeklügeltem Leveldesign, abgedrehten Waffen und knackigen Obermotzen. Ein Sonntagsausflug ist "Vectorman" aber nicht: Der fordernde Schwierigkeitsgrad macht Novizen ebenso zu schaffen wie die nicht vorhandene Speichermöglichkeit oder Passwort-Funktion .

VECTORMAN

Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Zu Unrecht unbekanntes Actionspektakel mit furiosen Knallereien – ziemlich schwer.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

GripShift

PS3



PS3 **Kein Spiel für Hektiker: Wer zu hemmungslos Gas gibt, stürzt schnell in die bodenlosen Tiefen neben der Strecke.**

Als erstes Download-Spiel, das nicht direkt von Sony stammt, ist "GripShift" seit dem PS3-Start erhältlich – Handheld-Zocker mögen sich an das PSP-Original der ungewöhnlichen Mischung aus Renn-, Denk- und Hüpfspiel erinnern. Im Heimkonsolenformat funktioniert der flotte Genrequerschnitt genauso gut, dank überarbeiteter Steuerung lenkt Ihr Eure Vehikel sogar etwas handlicher. Die skurrilen Minispiele gibt's nicht mehr, dafür dürft Ihr auch online zu Mehrspieler-Rennen ran. Die Grafik gefällt in HD-Auflösung, nur die Ladezeiten sind unnötig lang – insgesamt ein unspektakulärer, aber gelungener Titel.

GRIPSHIFT
Hersteller Sidhe
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Gewitzter Mix aus Rennspiel und Sammelknobler – etwas schlicht gehalten, aber spaßig.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Punch-Out!!

Wii (NES)

Wenn man bei einem Spiel das zehnstellige Passwort auswendig kann, sagt das mehr aus als 1000 Worte: Zum einen muss das Game verdammt schwer sein, zum anderen unglaublich motivierend. Beides passt zu Nintendos Box-Gaudi wie die Faust aufs Auge. Lediglich eine Trainingsfunktion fehlt.



PUNCH-OUT!
Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Ein NES-Spiel, so frisch wie vor 20 Jahren: mit tollem Kampfsystem und aberwitzigen Gegnern!

TEST DOWNLOAD-SPIEL

The Legend of the Mystical Ninja

Wii (SNES)

Konamis fernöstliche Anime-Keilerei ist die humorvolle Antwort auf Sidescroll-Straßenprügler wie "Final Fight". Wahlweise alleine oder zu zweit schlendert Ihr durch das feudale Nippon und verhaut massig fiese Zeitgenossen. Dank abgedrehter Animationen ein kurzweiliger Spaß.



LEGEND OF THE MYST. NINJA
Hersteller Konami
Preis 8 Euro

SPIELSPASS

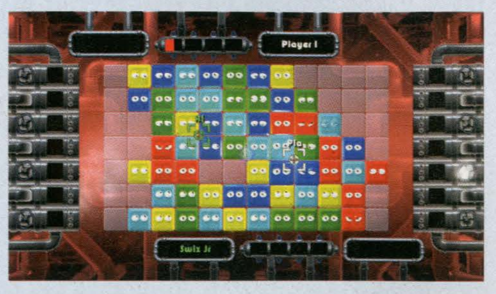


FAZIT: Unkomplizierte, mit viel Witz und fiesen Rücksetzpunkten versehene Sidescroll-Drescherei.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Go! Puzzle

PS3



PS3 **Bei "Swizzle Blocks" dreht Ihr Klötze zu gleichfarbigen Quadern zusammen.**



PS3 **"Aquatica" ist ein dreister Klon von Segas "Columns".**

Wie die Ideenfindung bei "Go! Puzzle" wohl abgelaufen sein mag? Wahrscheinlich in etwa so: 'Bastelt uns Knobelspiele zum Download. Die Ideen sind aber nicht gut genug für einzelne Veröffentlichungen, also machen wir eben eine Sammlung draus.'

Das Ergebnis ist ein Trio schlicht gehaltener Knobler, die teils einfach eine bekannte Vorlage akzeptabel nachahmen und teils halbwegs originell sind. Ihre guten Ansätze kleistern sie aber prompt mit unansehnlicher Primärfarben-Steinzeitoptik zu. Für sich alleine könnte kein Teil des "Go! Puzzle"-Ensembles bestehen, auch wenn z.B. Online-Duelle für Optionserweiterungen sorgen. Als Gesamtpaket für kleines Geld hat die Sammlung allerdings genug zu bieten, um zumindest für die kleine Knobelrunde zwischendurch den Platz auf der PS3-Festplatte zu verdienen. Wer ein paar Euro zu viel in der Tasche hat, kann sie auch schlechter loswerden.



PS3 **Hässlich, aber spielerisch am interessantesten: "Skyscraper".**

GO! PUZZLE
Hersteller Sony
Preis ca. 5 Euro

SPIELSPASS



FAZIT: Reichlich lieblos zusammengewürfelte Knobelsammlung mit ein paar netten Ideen.

KURZMELDUNGEN

GAMES • Bungie hat den Termin für die lang erwartete Multiplayer-Beta von "Halo 3" bekannt gegeben: Vom 16. Mai bis zum 6. Juni können Xbox-360-Soldaten mit Gold-Acount und der passenden Zugangsberechtigung den kommenden Systemseller selbst ausprobieren. Für deutsche Master Chiefs ist die Sache allerdings etwas problematischer, denn den dafür notwendigen Code gibt's nur, wenn Ihr "Halo 3" bei bestimmten Händlern vorbestellt oder "Crackdown" besitzt – das wurde hier zu Lande nicht offiziell verkauft und ist inzwischen indiziert.



DOWNLOADS • Seit kurzem ist die endgültige Fassung des Opera-Browsers für den Wii erhältlich. Optimierte Funktionen wie schärfere Zeichensätze, implementierte Suchfunktionen und schnellere Ladezeiten machen die Anwendung für Remote-Surfer handlicher und angenehmer. Das Ganze nimmt ca. 300 Blocks des internen Wii-Speichers ein und ist bis Juni kostenlos zu haben, danach werden fünf Euro fällig.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Boom Boom Rocket

360



360 Einsteigerfreundlich ist "Boom Boom Rocket" auf jeden Fall: Mehr als die Richtungstasten zu drücken macht Ihr bei der Knallerei nicht.



360 Habt Ihr durch ununterbrochene Kombinationen die Bonusoption aktiviert, sammelt Ihr besonders viele Zähler.

Die ersten Ankündigungen weckten hohe Erwartungen: Wenn die "Geometry Wars"-Macher Bizarre Creations sich mit dem Branchengiganten EA für ein Live-Arcade-Spiel zusammen tun, muss doch was besonderes rauskommen? Das Ergebnis namens "Boom Boom Rocket" ist auch keineswegs ein schlechtes Spiel geworden, der erhoffte Knaller aber ebenso wenig. Der einfach gehaltene Geschicklichkeitstitel lässt sich am treffendsten als eine Mischung aus der Feuerwerks-Optik vom wenig beachteten PS2-Starttitel "Fantavision" und der Mechanik von Konamis Musikspielserie "Dancing Stage" beschreiben: Passend zur Musik fliegen Pfeilsymbole nach oben, drückt Ihr die Richtungen im korrekten Augenblick, gibt's Punkte und nette Raketeneffekte im dunklen Spielehimmel zu sehen. Im Hintergrund erblickt Ihr die nächtliche Skyline einer anonymen Metropole, während zur Vertonung klassische Musikstücke von Beethoven & Co. mit allerlei modernen Stilrichtungen verquickt wurden.

Spektakulär ist die ganze Angelegenheit beim besten Willen nicht: Das Feuerwerk ist zwar hübsch in Szene gesetzt, aber wenig abwechslungsreich - "Fantavision" hatte originellere Raketenformen und Szenarios zu bieten. Das Spielprinzip funktioniert tadellos, ist aber ausgesprochen simpel und reduziert sich auf eine Frage, die Ihr Euch stellen solltet - habt Ihr Spaß mit einem Tanzmatten-Spiel, das ohne Tanzmatte gespielt werden muss? Ist die Antwort 'Ja', dann bietet "Boom Boom Rocket" trotz nur zehn Liedern genug Boni und Optionen, um immer wieder für eine Runde gut zu sein. Trotzdem schade, dass Bizarre nicht mehr aus der Thematik rausgeholt hat.

BOOM BOOM ROCKET
Hersteller Electronic Arts
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Netter Reaktionsspaß für zwischendurch mit schicker Aufmachung, aber kaum Tiefgang.



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Luxor 2

360



360 Altbekannt, aber immer wieder gut: Wie bei "Zuma" räumt Ihr rollende Farbmurmeln durch geschicktes Kombinieren vom Feld.

Déjà-vu auf dem Marktplatz: "Luxor 2" hat mehr als nur eine geringe Ähnlichkeit zum Puzzledauerbrenner "Zuma". Genau genommen ist es fast das gleiche Spiel, nur dass Euer Abschussmechanismus nicht in der Mitte des Bilds sitzt, sondern unten seitlich bewegt werden kann. Statt Originalität gibt's also eine bewährte Grundidee, die auch in dieser Ausführung prima funktioniert. Obwohl einige Kleinigkeiten wie z.B. nicht immer klar erkennbare Laufwege der Kugelketten gelegentlich nerven, ist "Luxor 2" ein gelungener Ableger, der das Vorbild zwar nicht ganz erreicht, aber immer eine Runde wert ist.

LUXOR 2
Hersteller MumboJumbo
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS

FAZIT: Wenig originelle, aber gelungene und umfangreiche Variation des "Zuma"-Knobelprinzips.

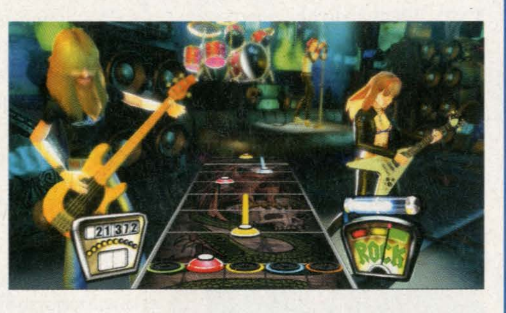


TEST ZUSATZ-INHALTE

Guitar Hero II

360

360 Zugabe: Saitenkünstler bekommen Nachschub für die Gitarrengott-Karriere.



Daran dürfte sich so mancher Hersteller ein Vorbild nehmen: Statt mit neuen Downloads so lange zu warten, bis ohnehin kaum noch einer Interesse am Spiel zeigt, legen Activision und Red Octane schon eine Woche nach dem Start neuen Klampfstoff für "Guitar Hero II" nach. Drei Packs mit jeweils drei Songs, die ursprünglich im ersten, PS2-exklusiven Teil ihr Debüt feierten, stehen nun auch für Xbox-360-Musiker bereit. Im ersten Set findet Ihr "Bark at the Moon" (Ozzy Osbourne), "Hey You" (The Exies) und "Ace of Spades" (Motörhead). Das zweite Pack besteht aus "Killer Queen" (Queen), "Take It Off" (The Donnas) und "Frankenstein" (The Edgar Winter Group). Das prominenteste Angebot steckt im dritten Set mit "Higher Ground" (Red Hot Chili Peppers), "Infected" (Bad Religion) und "Stellar" (Incubus). Lohnenswert sind alle Songs - auch wenn uns Einzeldownloads lieber gewesen wären und der Preis recht teuer ausgefallen ist.

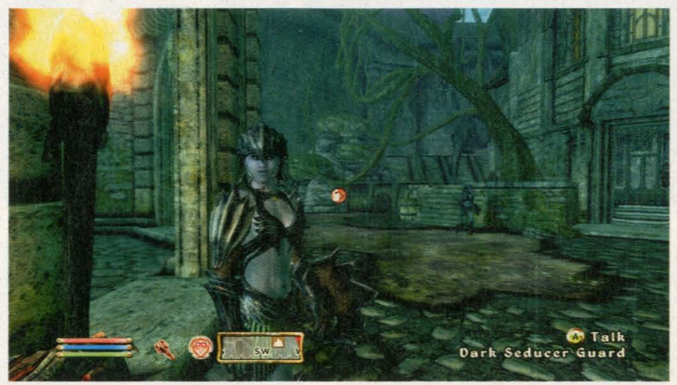
GUITAR HERO II
Hersteller Activision
Preis ca. 6 Euro pro Pack

NEUERUNGEN
» 3 Lieder pro Pack
» Songs aus dem ersten Teil

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

360



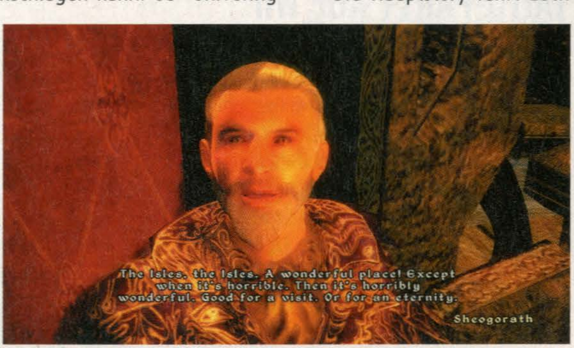
360 Die Dementia-Ländereien und das entsprechende Viertel der Hauptstadt sind düster und mit wenig zimperlichen Einwohnern gefüllt.



360 Durch dieses Portal geht es auf die Shivering Isles. Auf diesem Wege könnt Ihr hier jederzeit auch wieder ins bekannte Cyrodiil zurückkehren.

Während PS3-Besitzer gerade die ersten Schritte in "The Elder Scrolls IV: Oblivion" (Test auf Seite 48) wagen, können Xbox-360-Abenteurer gleich eine andere Dimension besuchen: Seit Ende März ist nach diversen kleineren Zusatzmissionen endlich das vollwertige Add-On namens "Shivering Isles" erhältlich. Um das zu erhalten, müsst Ihr allerdings Internet im Haus haben: Bethesda bietet das rund 1 GB große Datenpaket nämlich ausschließlich auf dem Xbox Live Marktplatz an, von dem Ihr es Euch für 2.400 Punkte (bzw. etwa 30 Euro) herunterladen könnt. Dabei gilt es, eine weitere Tücke zu beachten: Die Lokalisierung der "Shivering Isles" hängt nämlich von der Nationalität Eures Accounts ab. Wer also ein englisches "Oblivion" sein Eigen nennt, kann mit einem deutschen Zugang nicht das passende Add-On erwerben. Zwar funktioniert das Ganze in jeder beliebigen Kombination, allerdings gibt's dann natürlich ein Sprachkuddelmuddel, das auch auf das Hauptspiel durchschlagen kann. Ob "Shivering Isles" irgendwann in DVD-Form erhältlich sein wird, ist unklar: Zwar halten wir es für durchaus möglich, dass z.B. eine 'Game of the Year'-Ausgabe von "Oblivion" auch den Zusatz enthalten könnte, doch angekündigt ist bislang nichts.

Ein weiteres Problem wurde nach ein paar Tagen bekannt: Ein dicker Bug kann dafür sorgen, dass im späteren Verlauf des Abenteuers Gegenstände spurlos verschwinden, wenn Ihr sie aus dem Inventory rausnehmt. Allerdings trifft das nur Abenteurer, die weit über 100 Stunden in der "Elder Scrolls"-Welt unterwegs sind – seid Ihr deutlich unter dieser Zeit, habt Ihr nichts zu befürchten. Außerdem wird bei Bethesda an der Lösung des Problems bereits gewerkelt – wir hoffen auf einen baldigen Patch.



360 Der Herrscher Sheogorath ist ein skurriler Kerl und fasst hier das "Shivering Isles"-Erlebnis kurz und prägnant zusammen.

Doch genug zu den technischen Details, was haben die "Shivering Isles" spielerisch zu bieten: Habt Ihr die Erweiterung, passiert erst mal nichts, bis Euch nach einiger Zeit ein Texthinweis verkündet, dass in der Nähe von Bravil ein mysteriöses Tor aufgetaucht ist. Das entpuppt sich prompt als Portal zu einer anderen Dimension, in der Sheogorath, seines Zeichens Gott des Wahnsinns, herrscht. Habt Ihr Euch eine Audienz beim irren Herrscher verschafft, spannt der Euch gleich für seine Zwecke ein: Ihr seid der ideale Kandidat dafür, den 'Grauen Marsch' zu verhindern – eine vernichtende Invasion eines missgünstigen Artgenossen von Sheogorath, der die Shivering Isles dem Erdboden gleich machen will.

Die Hauptstory führt Euch mindestens zehn Stunden lang kreuz und quer über das Eiland, das in zwei Bereiche unterteilt ist: Während die knallbunte Mania-Hälfte von hyperaktiven Bewohnern und Heimtücke geprägt ist, geht es im düsteren Dementia deutlich aggressiver und direkter zur Sache. Entsprechend unterscheiden sich auch die Ausrichtungen möglicher Nebenaufträge sowie die Beschaffenheit von Waffen und Rüstungen, die Ihr in den jeweiligen Regionen aufgabeln könnt.

In Sachen Technik und Spielablauf bleibt "Shivering Isles" den "Oblivion"-Vorgaben treu – schließlich ist es ja eine Erweiterung. Doch nicht nur der Umfang (die Landmasse beträgt etwa ein Viertel von Cyrodiil und mit allen Tätigkeiten seid Ihr rund 30 Stunden beschäftigt) lohnt den Kauf. Die Umsetzung der neuen Landschaften geriet sehr abwechslungsreich und ansehnlich, besonders der Kontrast zur 'normalen' Welt des Hauptspiels kommt prima zur Geltung. Auch Story und Missionen glänzen mit viel Abwechslung und sogar einer dicken Prise Humor. Wer "Oblivion" mochte, kommt darum um die "Shivering Isles" nicht herum.



360 Obwohl die Mania-Regionen wesentlich freundlicher aussehen, trügt der Schein: Auch hier wollen Euch eine Menge unfreundlicher Artgenossen ans Leder.

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES

Hersteller Bethesda Softworks
Preis ca. 30 Euro

NEUERUNGEN	LOHNT ES SICH?
» komplette Zusatzdimension	Pflichtkauf
» ca. 10 Stunden Hauptquest	Für Fans
» neue Waffen und Gegner	Uninteressant

IMPORT

KULTURSCHOCK FÜR DEN DS









GAMES • Square Enix füttert den Doppelschirm-Handheld mit der neuen "DS: Style"-Serie: Ab diesem Sommer gibt's in Fernost interaktive Reiseführer von Italien, Frankreich und Thailand. Musikinteressierte DS-Nutzer hingegen freuen sich über eine 100 Titel umfassende Klassik-Sammlung inklusive interessanter Hintergrund-Infos, während Japaner ohne grünen Daumen eine Gartenarbeits-Software nutzen.

DS "Hanasa ku DS Gadeningu Life" gibt viele Tipps zur Gartenpflege.

DER ROLLENSPIEL-MONAT

GAMES • Der Wonnemonat Mai wird verdammt hart für englischkundige Fans traditioneller Nippon-RPGs. Jeweils im Abstand von nur einer Woche (das sind nur 168 Stunden potenzielle Spielzeit) erscheinen in den USA drei PS2-Rollenspiele: Am 15. Mai zuerst Gusts "Atelier Iris 3: Grand Phantasm", dann Square Enix' "Dawn of Mana" und schließlich am 29. Mai Atlus' "Odin Sphere". Da bislang für keinen der drei Titel ein PAL-Release bestätigt wurde, sollten abenteuerlustige Besitzer einer US-PS2 zugreifen.

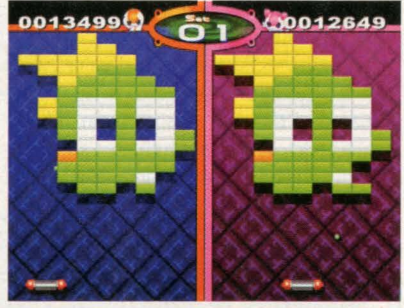


TAITO-PARTY AUF WII



Wii Wer futtert am meisten? Am laufenden Sushi-Band schmaust Ihr um die Wette.

GAMES • Mit "Furu Furu Park" will Taito eine Scheibe vom Minispiel-Kuchen abhaben. Dementsprechend präsentiert sich die in Japan bereits erhältliche Disziplinen-Sammlung ähnlich abgedreht wie das Nintendo-Vorbild "Wario Ware Smooth Moves". Die Games decken dabei die komplette Bandbreite des partytauglichen Minispiel-Wahnsinns ab: Ihr duelliert Euch bei Adaptionen klassischer Taito-Hits wie "Arkanoid" oder "Bubble Bobble", verausgabt Euch in mehreren Sportarten, kugelt durchs Labyrinth oder ballert eine Runde Aliens ab. Damit Ihr auch gehörig ins Schwitzen kommt, decken die Disziplinen das komplette Remote-Bewegungsspektrum ab.



Wii Klassiker neu gemacht: Steuert das "Arkanoid"-Paddle mit Remote-Bewegungen.

10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Chibi Robo: Park Patrol	Nintendo	DS	30 €	USA	1. Mai
Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou	Square Enix	DS	40 €	Japan	im Handel
Guilty Gear XX: Accent Core	Sega	PS2	40 €	Japan	31. Mai
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Wii	45 €	USA	14. Mai
One Piece Unlimited Adventure	Namco Bandai	Wii	50 €	Japan	im Handel
Pokémon Diamond	Nintendo	DS	30 €	USA	im Handel
Pokémon Pearl	Nintendo	DS	30 €	USA	im Handel
SNK vs. Capcom Card Fighters DS	SNK	DS	25 €	USA	im Handel
Valhalla Knights	XSEED	PSP	35 €	USA	im Handel
Wii de Yawaraka Atama Juku	Nintendo	Wii	40 €	Japan	1. Mai

RETRO-SAMMLUNG VON KONAMI



DS Darf nicht fehlen: die Action-Legende "Contra".

GAMES • Seit Anfang April stillt die "Konami Classics Series: Arcade Hits" die Retro-Lust amerikanischer DS-Zocker. Satte fünfzehn Konami-Klassiker (u.a. "Contra", "Gradius", "Yie Ar Kung-Fu", "Track & Field", "Rush'N Attack") befinden sich auf dem Modul – eine komplette Spielhalle in der Hosentasche. Daneben locken drahtlose Mehrspieler-Modi und Demo-Übertragungen, zumal Euer DS sogar in zugeklapptem Zustand zur Konami-Retro-Jukebox wird.

IMPORT-TICKER >>

+++ Virtual-Console-Nachschub: Amerikaner freuen sich über "Virtua Fighter 2" und "Alex Kidd in the Enchanted Castle", Japaner zocken "Kirby Bowl", "Gradius II" und "Monster World III" +++ PlayStation-Klassiker: Für umgerechnet je 3,30 Euro können im japanischen PS3-Store "Galaxy Fight: Universal Warriors", "Hard Edge", "Gunners Heaven", "Raiden Project" und "Tall Infinite" heruntergeladen und auf PSP gespielt werden +++ Prügel-Kult: Die SNK-Sammlung "Fuun Super Combo" ("Savage Reign" & "Kizuna Encounter") erscheint Ende Juni in Japan +++ Elfen & Affen: Ab 23.06 bzw. 28.06. wandern in Fernost "Zelda no Densetsu: Phantom Hourglass" (DS) und "Donkey Kong Taru Jet Race" (Wii) über die Theke +++

Shining Force EXA

INFOS
System PS2 (US-Import)
Entwickler Neverland, Japan
Hersteller Sega
Genre Rollenspiel
D-Termin nicht bekannt

FAZIT
Kurzweiliges Hack'n'Slay-RPG mit unzähligen Gegnern, aber wenig Spieltiefe.

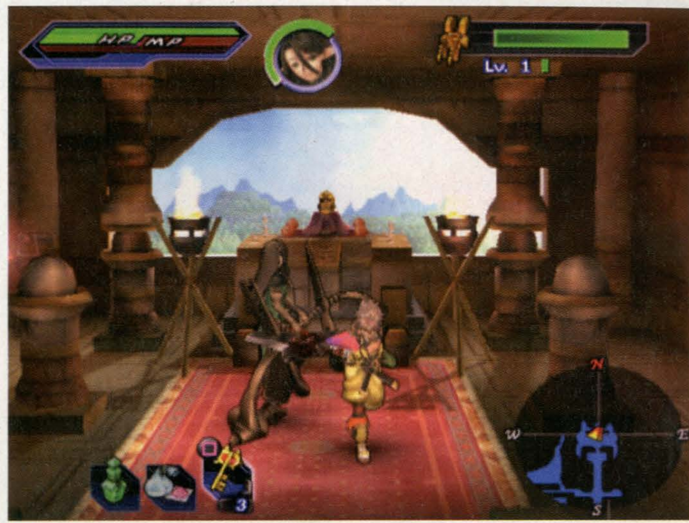
Was "Fire Emblem" für Nintendo bedeutete, war "Shining Force" im 16-Bit-Zeitalter für Sega. Auf dem legendären Mega Drive dominierten rundenbasierte Taktikgemetzel die erbitterte Rollenspiel-Schlacht um die ultimative Waffe "Shining Force".

Auch 15 Jahre nach dem ersten Teil hat sich an dieser Grundstory nichts geändert. Der junge Heißsporn Toma möchte unbedingt König werden und findet unversehens das titelgebende Superschwert. Dieses ist allerdings nicht nur pittoresker Wandschmuck, sondern fungiert gleichzeitig als Fernbedienung der ebenso mächtigen wie magischen 'Geo-Fortress'. Troma macht das arkane Bauwerk kurzerhand zu seiner Basis und beschließt, zusammen mit seinen Freunden, dem schwer gerüsteten Gadfort, der verfressenen Bogenschützin Maebelle und dem Magier-Mädel Cyrille den Frieden in eine vom Bürgerkrieg zerrissene Märchenwelt zu prügeln.

Hauen & Stechen

Im Gegensatz zum Szenario hebt sich "Shining Force EXA" allerdings deutlich von seinen betulich taktischen Urahnen ab. Wo vormals ein Feldraster die Bewegungsrichtung Eurer Helden anzeigte, ziehen sich nun üppig gestaltete Polygon-Pfade durch eine aus starren Kamera-Perspektiven eingefangene Fantasy-Idylle. Eine stets eingeblendete Mini-Map zeigt Euch sämtliche Ausgänge des aktuellen Geländeabschnitts, rote Pfeile weisen auch orientierungslosen Helden den Weg. Rundenweises Zuhauen und ellenlange Statistiken gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Die beiden frei wählbaren Spielcharaktere Toma und Cyrille halten stets das Schwert bzw. das Zauberbuch griffbereit und schicken in flotten Massenkämpfen unzählige Unholde und Untiere in die Unterwelt. Das Kampfsystem setzt dabei auf Hack'n'Slay-Action. Normale Angriffe startet Ihr mit der X-Taste, Combos durch mehrmaliges Drücken desselben Knopfes und Spezialattacken durch langes Halten besagten Drückers. Optional könnt Ihr auch einen frostigen Schutzschirm oder zielsuchende Feuerbälle produzieren, das kostet allerdings Energie. Toma nutzt als Schwertkämpfer entweder ein mächtiges Zweihandschwert oder eine Kombination aus Schwert & Schild, Cyrille zückt allerlei magische Bücher und sorgt für zauberhafte Feuerwerke. Wer will, kann mit Gadfort oder Maebelle als KI-gestütztem Kumpan ins Getümmel stürzen. Das findet meist nach Schema F statt: blindes Hauen und Stechen, bis alle Monstergeneratoren oder Bosse eliminiert sind. Um die Skills Eurer Helden zu justieren, sammelt Ihr in Höhlen, Ruinen und Wäldern versteckte Künste, die Ihr an Bord der 'Geo-Fortress' per Mithril-Spende aufpowert. In regelmäßigen Abständen wird Eure automatische Heimatburg von Monsterhorden überfallen, dann müssen die zu Hause gebliebenen Helden den heimischen Herd verteidigen. Besonders motivierte Erfahrungspunktesammler öffnen den Zugang zu Bonus-Arealen, in denen die richtig fiesen Trainings-Monster lauern. Insgesamt ein kurzweiliger Prügler ohne Tiefe bei Kampfsystem, Level- oder Missionsdesign. *mw*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com



PS2 Schicke Einrichtung, die Erste: Zusammen mit Maebelle und ihrem Riesenbogen geht Ihr auf die Suche nach mystischen Ruinen.



PS2 Burn, baby! Cyrille brandschatzt per Spezialattacke Monsterhorden.



PS2 Wer hat hier Arthur gebrüllt? Die Zwischensequenzen in ganzer Pracht.

PS2 Schicke Einrichtung, die Zweite: Im Kontrollraum Eurer 'Geo-Fortress' werdet Ihr vom vierbeinigen Hausmeister empfangen.



PS2 Schmucke Weitsicht ohne Freiheit: Ihr spurtet auf festgelegten Pfaden mit Abzweigungsmöglichkeiten.



PS2 Packt Euch untote Jammerlappen: Die ledrigen Gesellen fallen zu Dutzenden über Eure Gruppe her.

SHINING FORCE EXA
» 2 spielbare Hauptcharaktere
» komfortable Geo-Fortress Heimatbasis
» epische Massenschlachten

PlayStation 2	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 6
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 74 von 100

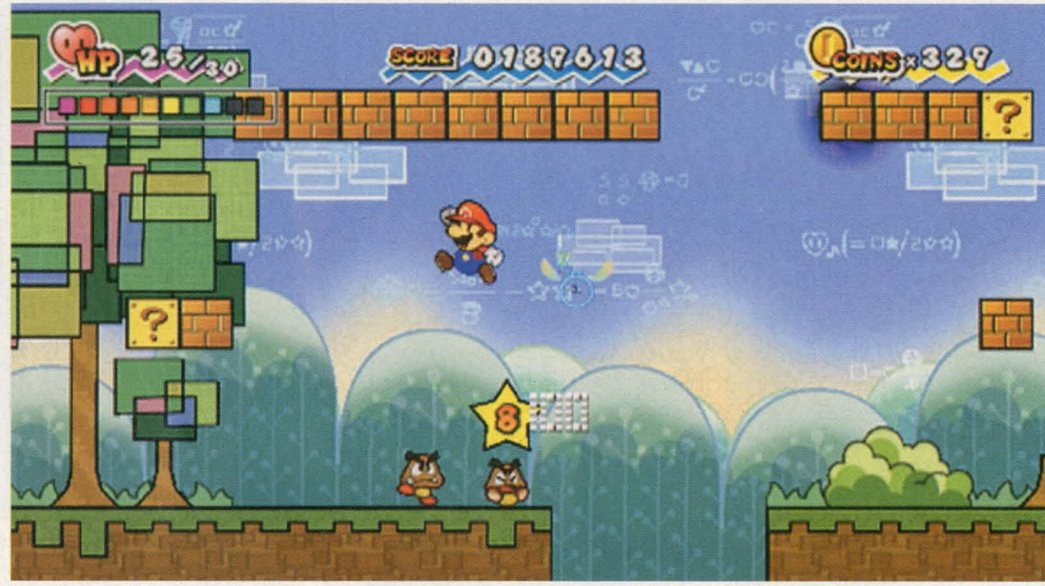
Super Paper Mario

INFOS

System	Wii (US-Import)
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run / Rollenspiel
D-Termin	3. Quartal

FAZIT

Charmante wie ungewöhnliche Mixtur aus RPG und Jump'n'Run, die durch viele Dialoge etwas ausgebremst wird.



Wii Die verspielte 2D-Optik erinnert an gute alte NES- und SNES-Zeiten. Hier hinterlässt Mario gerade einen bleibenden Eindruck bei einem Goomba: Der Stern zeigt an, wie viel Schaden die Hosenboden-Attacke verursacht.

Mario passt schon lange nicht mehr in diese moderne Videospielwelt: Neben den hippen Genrekollegen Jak oder Ratchet sieht der pummelige Italo-Klempner aus wie ein Relikt der 80er-Jahre (was er ja auch tatsächlich ist). Eine Waffe hat das Nintendo-Maskottchen während seiner gesamten Karriere, die immerhin schon 26 Jahre andauert, nie angefasst. Stattdessen bedient er sich einer Methode, die langsam aber sicher in Vergessenheit zu geraten droht: dem Sprung auf die Rabauken-Rübe.

Geballert wird höchstens nach Einnahme einer Feuerblume – Flower-Power nennt man das wohl. Und auch die Story, zu deren Beschreibung drei Wörter ausreichen – Held rettet Prinzessin – wird seit dem Automaten-Debüt "Donkey Kong" praktisch mit jeder Episode neu aufgewärmt. Außerdem steckt hinter den grausamen Taten natürlich immer derselbe Bösewicht – Bowser, wer hätte es gedacht? Der Weg zu ihm ist dabei mit den immer gleichen Feinden gespickt: Goombas, Koopas, Whomps, Lakitus und Hammerbrüder.

Super Mario Shooter

Aber sind wir mal ehrlich: So und nicht anders gehört sich das auch! Man stelle sich nur mal vor, der rüstige Latzhosenträger würde sich plötzlich aus der Ego-Perspektive durch das finstere Bowser-Castle schlagen, dabei zwischen Taschenlampe und vollautomatischem Feuerblumen-MG hin und her wechseln und die blutüberströmten, plötzlich aus der Finsternis auftauchenden, mit Normal-Mapping überzogenen Polygon-Goombas via Headshoot unschädlich machen. Das wäre doch total doom, äh... dumm!

Ganz so drastisch krempelte Entwickler Intelligent Systems die "Paper Mario"-Serie mit der neuesten Wii-Inkarnation zum Glück nicht um. Innovativ ist der Mix aus Jump'n'Run und Rollenspiel aber auf jeden Fall geworden. Doch der Reihe nach...



Wii Das sind doch nur kleine Fische für den Koopa-King: Selbst unter Wasser steckt der hitzige Bowser die Gegner in Brand.

Im Wandel der Zeit

In den zwei bislang erschienen Scherenschnittabenteuern (N64 & GameCube) liefen Kämpfe wie folgt ab: Wenn Ihr während Eurer Streifzüge mit einem Feind zusammengerasselt seid, wurde wie bei früheren "Final Fantasy"-Teilen in eine Kampfarena umgeblendet. Dort gab man sich dann streng rundenbasiert eins auf die Mütze. Das Besondere daran: Sowohl Angriffs- als auch Abwehrmanöver konntet Ihr durch exakt getimte Knöpfchendrückerei zusätzlich verstärken. Das verlieh den Raufereien ungewöhnlich viel Dynamik für ein Rollenspiel.

Doch die Zeit der Kampfarenen scheint vorüber zu sein: Nicht nur beim neuesten "Final Fantasy"-Ableger macht Ihr Widersachern quasi im Vorbeigehen den Garaus, auch bei "Super Paper Mario" fallen die Kämpfe jetzt noch flotter aus. In guter alter Hüpfdrauf-Manier macht Ihr böse Buben mit einem beherzten Sprung auf den Kopf platt. Die Rollenspiel-Wurzeln sind aber dennoch unverkennbar: Für jeden Angriff wird Euch angezeigt, wie viel Schaden



Wii Alles eine Sache des Betrachtungswinkels: Entweder springt Ihr über die rollenden Stachelsteine drüber...



Wii ...oder Ihr dreht die Kamera in die 3D-Ansicht und lauft an den grimmigen Gesellen einfach vorbei. Trickreich!

Wii Aus der Bahn! Als Riesen-Mario bzw. -Bowser erledigt Ihr Feinde durch bloße Berührung – und räumt nebenbei Blöcke aus dem Weg.

der Hopser verursachte. Schwache Gegner streichen bereits nach einem Treffer die Segel, bei härteren Brocken müsst Ihr drei oder vier landen. Zwischen den Angriffen könnt Ihr Eurem Klempner via Remote-Rüttler stylische Moves entlocken, bei denen sich wie in "Paper Mario 2" applaudierende Zuschauer am Bildschirmrand einfinden. Allerdings werfen Euch diese keine Gegenstände mehr zu, sondern sorgen dafür, dass sich Euer Punktekonto schneller füllt. Das wiederum verhilft Eurem Charakter zu einem Rangaufstieg und somit zu größerer Gesundheit und höherer Angriffskraft. Besiegte Feinde hinterlassen außerdem Münzen, die Ihr in Shops für hilfreiche Items auf den Kopf hauen dürft.

Wie der Ochs vorm Berg

So weit, so gut. Die wesentlichste Neuerung haben wir Euch bislang jedoch vorenthalten: den Perspektivenwechsel. Wenn Ihr in "Super Paper Mario" das erste Mal vor einem etwas höheren Hindernis, z.B. einem Felsblock steht, denkt Ihr Euch: "Ha, da hüpf' ich doch einfach drüber!" Also einmal kurz die Sprungtaste betätigt, und... gescheitert. "Ach ja, ich muss den Knopf doch gedrückt halten", mutmaßt Ihr dann womöglich und probiert es erneut. Doch auch dieser Versuch ist, genau wie der darauf folgende (dieses Mal mit Anlauf), zum Scheitern verurteilt. Frustriert legt Ihr den Rückwärtsgang ein und wünscht Euch insgeheim, den Mini-Berg einfach umlaufen zu können – aber in 2D ist das eben schlecht möglich...

Und plötzlich fällt es Euch wie Schuppen von den Augen: "Ich kann doch die Perspektive wechseln!" Gesagt, getan: Einmal den A-Knopf betätigt und schon schwenkt die Kamera, die bislang alles aus der Seitenperspektive eingefangen hat, hinter den Rücken des Klempners. Jetzt eröffnen sich ganz neue Perspektiven: Der zuvor lediglich seitwärts führende Weg erhält plötzlich räumliche Tiefe. Das bis dato unüberwindbare Steinmassiv entpuppt sich als hauchdünne Papp-Attrappe, die ähnlich einer Film-Requisite lediglich Räumlichkeit vortäuscht. Wie geht's also weiter? Ganz einfach: In der 3D-Ansicht macht Ihr einen Schritt nach rechts oder links und schlendert gemütlich am Geröllhaufen vorbei. Wenn Ihr den Kameramann nun seine ursprüngliche Position einnehmen lasst, steht Mario erneut am Fuße des Berges – dieses Mal jedoch auf der anderen Seite. Geschafft!

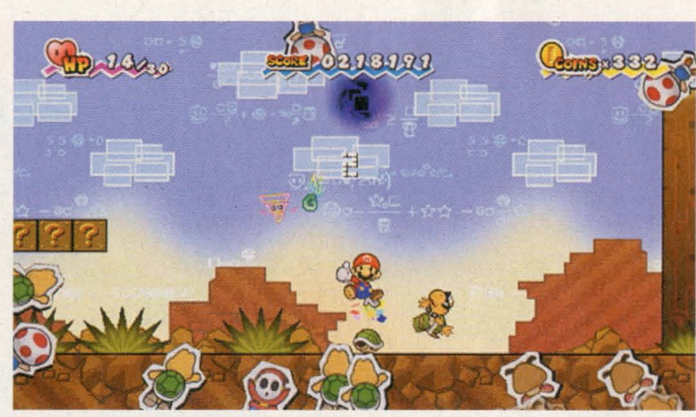
Doch kaum habt Ihr Euren Weg fortgesetzt, steht Ihr schon wieder vor dem nächsten Rätsel. Das angeführte Beispiel war nur ein Vorge-



Wii Space Invader: Peach nimmt feindliche Raumschiffe aufs Korn. Bevor Ihr das Weltall unsicher machen dürft, müsst Ihr Euch zunächst ein Goldfisch-Glas besorgen – und dieses zum Astronautenhelm umfunktionieren.



Wii Nicht wirklich 'Mind-Blowing', dafür aber umso amüsanter: Die Stadtbewohner versorgen Euch mit bahnbrechenden Informationen...



Wii ...die Ihr beim nächsten Gefecht gleich in die Tat umsetzt. Hier legt der kecke Klempner noch einen Style-Move drauf – und begeistert die Menge.

schmack dessen, was Euch während Eurer Reise erwartet. Ständig seid Ihr am Wechseln der Perspektive, um so versteckte Röhren, Gegenstände und Durchgänge sichtbar zu machen. Geniale Idee!

Allerdings hat die Sache auch einen Haken: Dem Spielfluss ist die neue Funktion nicht zuträglich. Weil Ihr Angst habt, etwas zu verpassen, macht Ihr derart exzessiven Gebrauch vom Dimensionssprung, dass es Euch glatt schwindelig werden könnte. Eine weitere Tücke der Blickpunkt-Spielerei: Überseht Ihr z.B. einen Geheimgang, irrt Ihr planlos durch die Pampa.

Gemeinsam sind wir stark

Mit dem Perspektivenwechsel ist es nicht getan: Um in den Levels voranzukommen, müsst Ihr Eure kleinen Bitmap-Begleiter (so genannte Pixls) gezielt einsetzen. Sprengt beispielsweise mit dem explosiven Boomer Blöcke aus dem Weg, führt mit dem schwergewichtigen Thudley Stampfattacken aus oder schwebt mit Carrie wohlbehalten über Stachelfelder. Der ungewöhnlichste Gehilfe ist jedoch Tippy: Mit dem kleinen Pixel-Schmetterling spürt Ihr unsichtbare Türen auf oder ruft wertvolle Gegnerinformationen ab – hier verwendet Ihr die ansonsten quer gehaltene Fernbedienung als Pointer. Das funktioniert wie die restliche Handhabung einwandfrei. Lediglich die Bewegung im dreidimensionalen Raum gestaltet sich mit dem Steuerkreuz der Wii-Remote etwas hakelig.

Nicht nur die Begleiter sind austauschbar, auch Mario selbst könnt Ihr durch einen Teamkollegen ersetzen. Steht Ihr etwa vor einem für den italienischen Schnauzbartträger unüberwindbaren Abgrund, ruft Ihr via Menü Herzensdame Peach auf den Plan und schwebt mit ihr einfach darüber hinweg. Fliegengewicht und Mario-Bruder Luigi hingegen ist der geborene Hochspringer. Bowser schließlich – ja, die Riesenschildkröte schließt sich Eurer Truppe ebenfalls an – grillt Gegner mit seinem feurigen Atem. Warum sich der ewige Erzfeind so hilfsbereit zeigt, wird natürlich nicht verraten. Ganz uneigennützig ist der Entschluss jedoch nicht...

Immer mit der Ruhe

Am Spieltempo von "Super Paper Mario" werden sich die Geister scheiden: Gerade wenn Ihr richtig Gefallen am Scherenschnitt-Abenteuer gefunden habt, wartet wieder die nächste Plauderei auf Euch. Was bei einem (reinen) Rollenspiel dazugehört, wirkt hier gelegentlich etwas fehl am Platz. Ganz im Gegensatz zum serientypischen Humor: Die Dialoge mit den verschrobenen Charakteren glänzen mit einer Extraportion Wortwitz und Selbstironie. Die sieben abwechslungsreichen, jeweils in vier Kapitel bzw. Levels unterteilten Locations begeistern ebenfalls.

Beispiel für die abgedrehten Gegenden gefällig? Kein Problem: Eure Reise führt Euch z.B. durch eine pixelige 8-Bit-Welt, über die ein ganz spezieller 'Levelboss' wacht: der Super-Nerd. Um in die mit Videospiel- und Rollenspiel-Merchandise vollgestopfte Festung des Computerfreaks zu gelangen, gebt Ihr Euch bei der elektronischen Eingangskontrolle als Schlossherr aus. Dazu müsst Ihr verschiedene Aussagen mit "korrekt" bzw. "falsch" beantworten. Hier eine kleine Auswahl: "Comics dürfen niemals aus der Schutzhülle herausgenommen werden", oder: "Rollenspiele sollten mindestens 180 Stunden dauern – Sidequests nicht inbegriffen". Na, seid Ihr Nerd genug, um dieses Quiz lösen zu können?

Das Ende der Geschichte

Zum Schluss die alles entscheidende Frage: Ist das neue Scherenschnitt-Abenteuer des Rohrverlegers so gut wie seine Vorgänger (die in der MAN!AC Traumwertungen von 91 bzw. 93 Prozent absahnten)? Die Antwort: nicht ganz!

So verzaubert "Super Paper Mario" zwar durch Innovationen wie den Perspektivenwechsel und alte Stärken wie die humorvolle Präsentation. Insgesamt kann dies aber nicht über die Abwesenheit der genialen Runden-Raufereien der Prequels hinwegtäuschen. Ein liebevolles und außergewöhnliches Stück Wii-Software ist Intellligent Systems aber allemal gelungen – in der heutigen Massenwaren-Zeit keine Selbstverständlichkeit. *ak*





Wii Vier auf einen Streich: Unter Zuhilfenahme von Items quält Mario gleich mehrere Widersacher auf einmal (großes Bild). Zuvor bestimmt er in kleinen Geschicklichkeitseinlagen, wie verheerend die Angriffe ausfallen (kleiner Screen).

SUPER PAPER MARIO

» dritter Teil der "Paper Mario"-Reihe
» vier spielbare Charaktere: Mario, Luigi Peach und Bowser

Wii

		SPIELSPASS
Singleplayer	8 von 10	85 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 7	
Sound	5 von 10	

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

INFOS

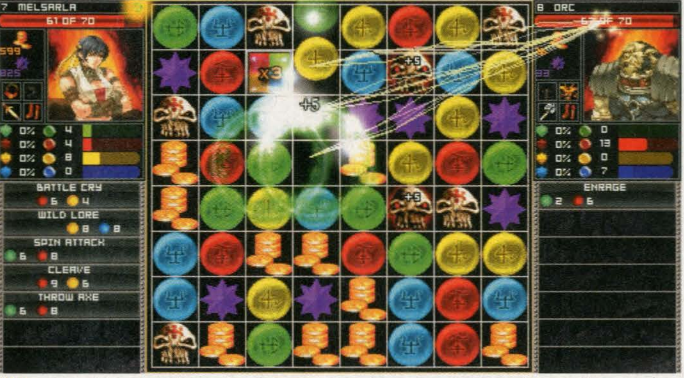
System PSP / DS (US-/UK-Import)
Entwickler Vicious Cycle, USA
Hersteller D3 Publisher
Genre Denk-Rollenspiel
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Sehr reizvoller Mix aus Knobelei und Rollenspiel, aber teils arg frustig und unfair.



DS Auf dem Nintendo-Handheld wird weniger attraktiv geknobelt.



PSP So wird's gemacht: Gebt dem fiesen Ork Saures, indem Ihr mindestens drei Totenköpfe aneinanderreiht.

Manchmal gibt es Spiele, da fragt man sich, wieso vorher noch niemand die Idee dazu hatte. Ein solches ist "Puzzle Quest: Challenge of the Warlords", das zwei gegensätzliche Genres gelungen verknüpft. Grundsätzlich bekommt Ihr ein Rollenspiel, das die meisten Standards erfüllt: verschiedene Charakterklassen, Zaubersprüche für den Helden, Verbesserungen der Werte durch mehr Erfahrung und stärkere Ausrüstung oder zu Eurer Gruppe stoßende Kämpfer. Abgerundet wird alles von einer interessanten und mit hübschen Bitmap-Optiken in Szene gesetzten Fantasy-Story. Klingt soweit alles normal, wäre da nicht die Gestaltung der Kämpfe: Hier wird nämlich nicht in Echtzeit- oder Rundenmanier gekloppt, sondern eine handfeste Knobelei ausgepackt – und zwar das altbewährte und populäre "Bejeweled"- bzw. "Zookeeper"-Prinzip. Habt Ihr es mit Feinden zu tun, geht es abwechselnd darum, Dreierketten aus Juwelen oder Totenköpfen zu bilden: Letztere sorgen für Schaden, wer zuerst seine Energie los ist, geht als Verlierer vom Schlachtfeld. Komplexer und tiefgründiger wird's durch die Klunker, denn die geben Euch Mana, mit dem Ihr Zaubersprüche aktivieren könnt. Das ist nicht ganz unkompliziert, macht die Knobelei aber noch spannender.

Einziger, aber großer Schwachpunkt ist die Zufälligkeit: Wenn es dumm läuft, fegt Euch der Gegner im Handumdrehen weg, weil die nachrutschenden Steine Megacombos auslösen. Gelegentlich beschleicht Euch sogar das Gefühl, vom Programm beschummelt zu werden. Trotzdem ist "Puzzle Quest" so gut, dass man gleich wieder dem Feind gegenübertritt. *us*



PSP Die Anime-inspirierten Charakterporträts kommen auf der PSP deutlich besser zur Geltung – dafür ist die Schriftgröße nur etwas für gute Augen.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

» Kampfsystem basiert auf bewährtem "Bejeweled"-Knobelkonzept
» Abenteuerpart im Oldschool-2D-Stil

SYSTEM-VERGLEICH

Die PSP-Version ist der DS-Fassung in allen Aspekten vorzuziehen. Neben deutlich hübscherer und übersichtlicher Grafik funktioniert auch die Steuerung besser.

PSP – SPIELSPASS 75 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 10
Sound	6 von 10

DS – SPIELSPASS 73 von 100

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	6 von 10

Tetris Evolution

INFOS

System 360 (US-Import)
Entwickler Mass Media, USA
Hersteller THQ
Genre Geschicklichkeit
D-Termin nicht bekannt

FAZIT

Audiovisuell wenig ansprechende Variante des hervorragenden Klötzchenklassikers.

Über den Zusammenhang von Präsentation und Spielspaß kann man ausgiebig streiten. Während die einen behaupten, das Spielprinzip sei ausschlaggebend, vertreten andere die Ansicht, Grafik und Sound seien maßgeblich für den Spielspaß verantwortlich. Wie ist also etwas zu bewerten, das spielerisch überragend, alles andere aber lieblos und langweilig geraten ist? "Tetris Evolution" bietet zahlreiche Optionen vom Vierspieler-Modus über diverse Spielvarianten wie 'Kaskade' (Kettenreaktionen für Extrapunkte) bis zu einstellbaren Hintergrundanimationen, Skins und Musik. "Tetris"-Puristen stellen hingegen Neuerungen wie die Anzeige mehrerer Folgesteine ab und zocken die klassische Variante – der Konfigurationsvielfalt sind kaum Grenzen gesetzt.

Aber warum gibt es das Spiel nicht als günstigen Xbox-Live-Download? Genau dafür gibt es diese Plattform! Warum sind die Hintergründe – ob animierte Clips oder Standbilder – dermaßen charmefrei und beliebig? Weshalb gibt es die bekannte Russlandmelodie nur im Menü und nicht im Spiel? Wieso nerven dort fetzige Gitarren und finstere Ambientklänge? Und aus welchem Grund sind die Spielfenster so klein?

Das "Tetris"-Prinzip ist unverwüstlich und macht auch heute noch süchtig. Anscheinend setzt THQ alles auf diese Karte, denn auf kreative Eigenleistung wurde bei der Zusammenstellung von "Tetris Evolution" verzichtet. Innovative Spielmodi sind zwar eine zweischneidige Angelegenheit, ein paar intelligente Neuerungen hätten jedoch nicht geschadet. Die Präsentation finde ich störend bis abstoßend langweilig. Ich mag's lieber in minimalistischer Pixelgrafik mit Synthie-Gedudel, das hat mehr Charme! *mh*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com



360 Spielerisch ist die Evolution top, in puncto Präsentation aber ein Flop.



360 Unübersichtlicher Kitsch: Das Blumenvideo lenkt beim Spielen ab.

TETRIS EVOLUTION

» zu viert on- und offline spielbar
» zusätzliche Download-Inhalte verfügbar
» klassisches "Tetris" inklusive

Xbox 360 – SPIELSPASS 83 von 100

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	2 von 10
Sound	2 von 10

Cooking Mama: Cook Off

INFOS

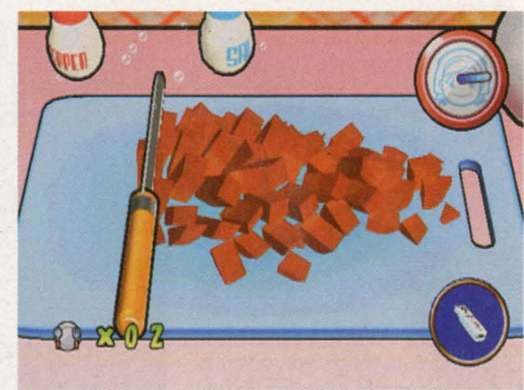
System	Wii (US-Import)
Entwickler	Office Create, Japan
Hersteller	Majesco
Genre	Geschicklichkeit
D-Termin	nicht bekannt (UK: Mai)

FAZIT

Witziger und spaßiger Kochkurs – nicht ganz so gut wie auf DS.



Wii Zum Abschluss vieler Gerichte steht Ihr am Kochtopf und achtet auf Temperatur und Gewürzbeigaben.



Wii Zutaten zerhackt Ihr regelmäßig in kleine Stückchen: Flotte Remote-Bewegungen führen das Messer.

Zwei Arten von Wii-Konvertierungen prägen das Bild: Zum einen gibt es die mehr oder weniger geglückten Umsetzungen 'normaler' Titel, die auf den Sony- und Microsoft-Konsolen meist besser zu Hause sind. Zum anderen finden sich immer wieder Spiele ein, die ursprünglich auf dem DS ihren Einstand feierten. Letztere eignen sich oft besser für den Sprung auf den Wii, denn sie sind bereits im Handheld-Format für ungewöhnliche Steuerungskonzepte ausgelegt – Stylus und Remote haben beide das Potenzial für frische Konzepte.

So durften Importeure bereits vom Sofa aus als Chirurgen agieren ("Trauma Center" soll im Juni oder Juli endlich auch in Europa erscheinen), nun können sie auch ihre Küchenkünste zeigen. "Cooking Mama: Cook Off" ist wie der Skalpell-Kollege keine reine Umsetzung der DS-Vorlage, sondern führt ein paar Neuerungen ein. Hier gibt der Untertitel den deutlichsten Hinweis: Auf dem Wii dürfen zwei Köche gleichzeitig im Splitscreen um die Wette brutzeln und backen.

Ab in die Küche

Ihr bereitet 55 Gerichte zu, die jeweils in mehrere Minispiele aufgeteilt sind, die küchentypische Aktionen nachahmen. So öffnet Ihr Dosen, schält Kartoffeln, schneidet Gemüse in Stückchen, knetet Teig und rollt ihn aus, schlagt Eier auf, reibt Käse, brutzelt Fleisch und passt auf, dass die Suppe nicht anbrennt – das alles geschieht mit mehr oder weniger flotten Remote-Bewegungen. Nicht alle Tätigkeiten klappen gleich gut, nicht zuletzt weil die Abfrage manchmal etwas störrisch oder ungenau gerät. Und Aktionen wie z.B. Schnitte lassen sich auf dem DS-Touchscreen mit dem Stylus einfach besser ausführen als via Zielmarke auf dem Fernseher. Insgesamt funktioniert das Konsolenkochen aber gut und macht ordentlich Spaß. Allerdings solltet Ihr die vorhandenen Übungsmöglichkeiten nutzen, denn intuitiv sind die Aufgaben nicht immer umgesetzt und die Anweisungen von Vorköchin Mama teilweise verwirrend.

Auch grafisch wurde der Stil des DS-Originals konsequent beibehalten: Einfache Cartoon-Optiken gemischt mit schlichten Polygon-Objekten bestimmen das Bild, passen aber prima zum spaßigen Geschehen und gefallen z.B. mit den putzigen Porträts der Duell-Gegner. An Abwechslung mangelt es bei den Mahlzeiten nicht: Bis Ihr alle Gerichte freigeschaltet und alle Mini-Aktivitäten gespielt habt, vergeht einige Zeit.

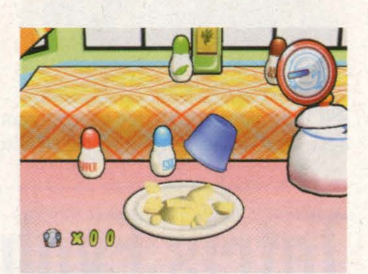
Schade nur, dass auch auf dem Wii kein richtiger Story-Modus existiert und die aufgabenspezifische Rekordjagd gestrichen wurde. Zwar gewinnt Ihr Preise für Eure virtuelle Küche, doch das Gimmick ist kein Ersatz. So bleibt ein origineller und unterhaltsamer Geschicklichkeitstest, der zwar nicht ganz die Qualität des DS-Teils erreicht, aber sich in einer Wii-Sammlung prima macht. PAL-Köche dürfen sich übrigens freuen: Ein Deutschland-Termin ist zwar nicht bekannt, doch in England soll's im Mai so weit sein. *us*



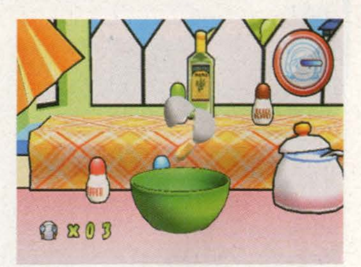
Wii Beim Schälen ist eine ruhige Hand von Vorteil.



Wii Schneidet Ihr den Deckel ganz auf, gibt es Punktabzüge.



Wii Fahrlässige Köche zerbröseln ihre Speisen auf dem Teller.

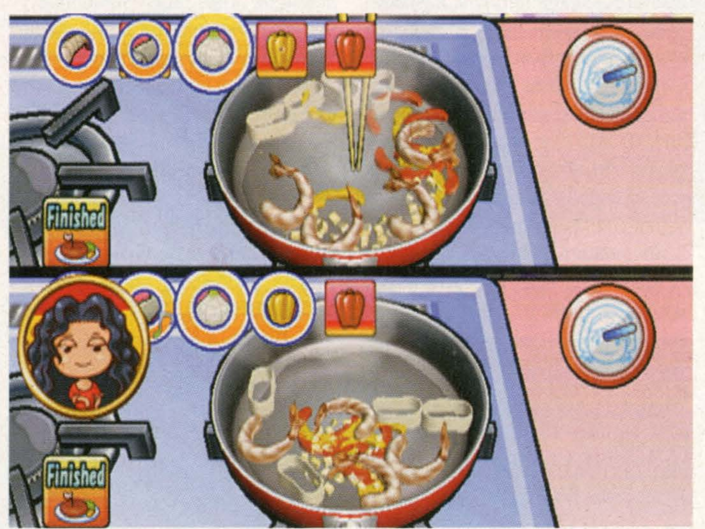


Wii Immer schön sachte: Wer zu hektisch ist, macht die Eier kaputt.

DAS DS-DEBÜT



Die gute Mama kocht auf dem Wii nicht zum ersten Mal: Wer einen DS besitzt, kann bereits seit längerem mit dem Original-"Cooking Mama" auf dem DS Speisen zubereiten. Dank knapp 70 Gerichten, netten Herausforderungen und optimaler Stylus-Steuerung lohnt sich sogar der Doppelbesitz. Kurz vor Weihnachten 2006 erschien der Spaß auch in Europa, allerdings nie offiziell in Deutschland: Wieso Publisher 505 Gamestreet eine USK-Prüfung (ab 0 Jahren) vorgenommen hat, das Spiel aber dann nicht in heimische Regale stellt, ist rätselhaft. Unser Tipp: Einfach beim gut sortierten Fachhändler bestellen!



Wii Im Splitscreen-Duell messt Ihr Euch mit menschlicher oder CPU-Konkurrenz: Wer schnell arbeitet und Patzer vermeidet, hat die Nase vorn.

COOKING MAMA: COOK OFF

- » 55 Gerichte aus aller Welt
- » Dutzende skurrile Mini-Aufgaben
- » Kochduelle via Splitscreen möglich

Wii

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	3 von 7
Sound	5 von 10

SPIELSPASS



Hokuto no Ken (Fist of the North Star)

INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Arc System, Japan
Hersteller Sega
Genre Beat'em-Up
D-Termin nicht geplant

FAZIT

Toll gezeichnete 2D-Keilerei mit wenigen, aber coolen Kämpfern und spektakulären Specials..





PS2 Zwei Viertelkreis-Manöver plus Buttondruck entlocken Kenshiros Fäusten eine Lasersalve, ein anderer Special-Move ist sein Sprungkick (kleines Bild).

Beim Klang des Namens Arc System werden nur eingefleischte Bitmap-Beat'em-Up-Fans hellhörig, also nennen wir Arc Systems wichtigstes Kind beim Namen: "Guilty Gear". Mit den schick gezeichneten 2D-Schlägereien samt superschrägem Charakter-Cast hat sich der japanische Entwickler bereits Ende der neunziger Jahre einen Namen gemacht. Diese Schmiede wurde nun mit der ehrenvollen Aufgabe betraut, der in Japan seit den 1980ern sehr beliebten "Hokuto no Ken"-Lizenz eine deftige Keilerei auf den Leib zu schneidern.

Bei uns sind blutrot gefärbter Manga und indizierter Anime unter dem Namen "Fist of the North Star" weit besser bekannt. Tragischer Held der Story ist Kenshiro, der die Fähigkeit der legendären 'Fist of the North Star' in sich trägt: Mit maschinengewehrartigen Faustschlag-Serien werden Gegner bis zur Unkenntlichkeit verbeult – immer mit dem hehren Ziel, ein hilfloses Mädel zu beschützen, das allein den Samen des Lebensbaumes neu zu pflanzen vermag.

Gut eineinhalb Jahre nach dem Arcade-Release versammeln sich die wichtigsten Gutmenschen und Schufte der ersten 16 Manga-Episoden auf der PS2, um ihren endlosen Kampf in einer gelungenen 2D-Schlägerei fortzuführen. Zwar steigen lediglich neun wackere Burschen und eine Lady in den Ring – diese aber sprühen vor Charisma und Individualiät. Da wären der schweigsame, aber sympathische Einzelkämpfer Kenshiro, Pyromane und Maskenmann Jagi, der erhabene Erzschurke Raoh, die androgynen Schönlinge Shin und Rei, Fettbacke Mr. Heart oder der schräge Vogel Juda. Dank fein gezeichneter, großer Sprites erkennt Ihr die liebevollen Details der Kämpfer sofort – der Stil der Bitmap-Rabauken orientiert sich dabei klar an der Zeichentechnik des Toei-Animationsstreifens aus dem Jahre 1986.

Beim Kampfsystem ging Arc System kein großes Risiko ein: Ähnlich wie in der "Guilty Gear"-Serie sind die Kämpfer am Boden langsam, machen ihre Behäbigkeit aber durch rasante Dash-Moves und Doppelsprünge wieder wett – so kann mancher Schlagabtausch schon mal drei Meter über dem pixeligen Boden stattfinden. Eingerahmt von genreüblichen Hoch-Tief-Kicks und -Punches und garniert mit den ebenfalls typischen Viertel-Kreis-Superschlägen (Kens 'Shoryuken' lässt grüßen) sind die 'Fatal'-Attacken das Salz in der Suppe. Habt Ihr dem Feind durch permanente Hiebe nicht nur die Energieleiste geschmälert, sondern auch noch mühsam sieben Lebenssterne geraubt, ist er reif: Ein einfach auszuführender, aber spektakulär inszenierter Move führt dann zum sofortigen Gewinn der aktuellen Runde. *ms*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

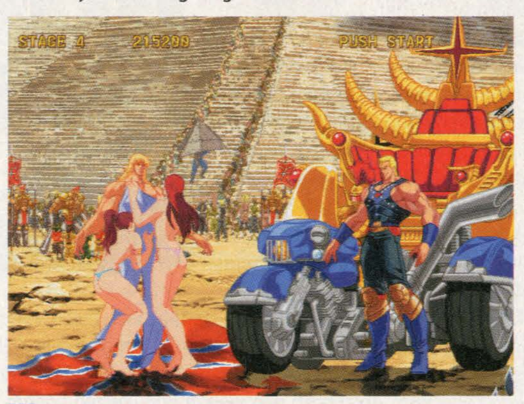


PS2 Die bunten Balken am unteren Rand zeigen den aktuellen Spezialenergievorrat – je nach Füllgrad greift Ihr auf unterschiedlich starke Specials zurück.

BONUS-DVD MIT PFIFF

Mit in der Hülle befindet sich eine Bonus-DVD mit satten 118 Minuten Laufzeit. Fans der Manga- und Anime-Franchise freut neben Tutorials zum aktuellen Klopper vor allem die komplette Video-Historie aller "Hokuto no Ken"-Spiele: angefangen bei der 1986er Famicom-Versoftung über eine PSone-Episode bis hin zu seltenen Spiel-Automaten (unteres Bild) und Slot-Machines.





PS2 Grandios-kultiger 80er-Stil: Thouther kreuzt mit dem eigenen Thron auf, Shin bringt heiße Ankleidedamen mit.



PS2 Jetzt ist alles aus: Jagis 'Fatal'-Attacke hat gesessen – Thouther wird gegrillt und verliert die Runde sofort.

HOKUTO NO KEN

- » 10 Kämpfer mit je eigener Stage
- » Story-, Versus- und Survival-Modus
- » zahlreiche Bugs des Automaten behoben

PlayStation 2

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 74 von 100

Die goldene Sega-Epoche



Retro-Perlen oder altes Eisen? Die "Sega Ages"-Serie auf dem Prüfstand.

Ein Sega-Häuptling zum anderen: "Hey, ich hab eine Idee! Warum veröffentlichen wir unsere alten Schinken nicht noch einmal für die PS2?" Der Kollege überlegt kurz, antwortet dann: "Meinst du wirklich, dass sich die ollen Bitmap-Kamellen noch gut verkaufen?" Der Ideenfinder kommt ins Grübeln, doch plötzlich sprudelt es aus ihm heraus: "Ich hab gehört, es gibt da eine neue Technik, bei der statt Pixel so komische Vielecke verwendet werden – damit erscheinen die Spiele dreidimensional. Überleg doch mal: Unsere Klassiker in zeitgemäßem Gewand – das wird der Knaller!" Auf das Sega-Logo zeigend fügt er hinzu: "Einen Namen für die Serie hätte ich auch schon." Der Genosse wirft einen Blick auf das Firmenzeichen und hakt verwundert nach: "Sega? Nicht sehr einfallsreich..." Schmunzelnd erwidert der andere: "Nein, lies doch mal von hinten nach vorne." Endgültig verwirrt, murmelt dieser vor sich hin: "A – G – E – S... aahh... 'Ages'... cool! Lass uns gleich loslegen. Meinst du, dass wir die Original-Fassungen der Spiele mit auf die CD packen sollten?" Der Kollege überzeugt: "Ach was, die braucht kein Mensch."

Ob die Ideenfindung im Hause Sega tatsächlich so abläuft, wissen wir natürlich nicht. Wann die "Sega Ages"-Serie das Licht der Welt erblickte dagegen schon: Bevor die Retro-Reihe auf der PS2 ihre Heimat fand, zog sie 1996 schon auf dem Saturn japanischen Retro-Freunden die Yen aus der Tasche. Ein gutes Dutzend Spieleklassiker wie "OutRun", "Space Harrier" und ein paar Disney-Hüpfspiele legte das japanische Traditionsunternehmen neu auf.



Des Klassikers neue Kleider

2003 debütiert die "Ages"-Reihe schließlich auf der PS2: Wieder veröffentlicht der Sonic-Konzern seine Spiele-Oldies neu. Das Besondere daran: Im Gegensatz zu den originalgetreuen Saturn-Reinkarnationen werden die PS2-Neuauflagen optisch generalüberholt. Oft mit zweifelhaftem Ergebnis: Die charismatischen Pixel-Charaktere des Original-"Golden Axe" werden beispielsweise durch lieblos dahingeschluderte Polygon-Modelle ersetzt. Auch die reizenden Bitmap-Hinter-



PS2 Die Grafik von "Phantasy Star" wurde gehörig aufgehübscht.



PS2 Das Polygon-Update von "Golden Axe" ist weniger gelungen.



PS2 Auf der PS2 in höherer Auflösung: "Space Harrier".



PS2 Olympiade für Fingerakrobaten: die "Decathlete Collection".

"SEGA AGES" FÜR DEN WESTEN

Ganz ohne "Ages"-Spiele müssen wir in Europa zum Glück nicht auskommen: Auf der 2006 erschienenen "Sega Classics Collection" finden sich mit "Monaco GP", "Fantasy Zone", "Space Harrier", "Golden Axe", "Bonanza Bros. & Tant-R", "Columns", "V.R. Virtua Racing" und "Out-Run" gleich acht Teile der Retro-Serie wieder. Das zusätzlich in der US-Fassung enthaltene "Alien Syndrome" wurde in Europa eingespart, um eine 'ab 12'-Altersfreigabe zu gewährleisten. Empfehlenswert ist die "Classics Collection" (kostet aktuell rund 20 Euro) nur bedingt, denn zum einen sind die grafischen Überarbeitungen von "Golden Axe", "Out-Run" & Co. keine Augenweide, zum anderen bietet die kürzlich veröffentlichte "Sega Mega Drive Collection" mit knapp 30 Oldies wesentlich mehr fürs Geld. Bleibt zu hoffen, dass "Ages"-Perlen wie die "Monster World Complete Collection" doch noch den Weg in den Westen finden.









gründe überkleben die Grafiker mit schwammigen Textur-Tapeten.

Geschockt von dieser lieblosen Modernisierung der virtuellen Kleinode suchten Retro-Liebhaber im Menü ihrer "Sega Ages"-Spiele nach Erlösung – vergeblich, von einer optionalen, Vorlagen-getreuen "Golden Axe"-Umsetzung weit und breit keine Spur. Für Retro-Puristen bedeutete dies zweierlei: Sie hatten 2.500 Yen (ca. 20 Euro) in den Sand gesetzt und die "Ages"-Reihe war ein für alle Mal gestorben! Oder etwa doch nicht...?

Auch bei Sega bekam man Wind davon, dass die grafischen Updates nicht mit offenen Armen empfangen wurden. Man gelobte Besserung – und siehe da, plötzlich hielt man sich bei den Umsetzungen akribisch an die Vorlagen. So verzichtete man in der 2006 erschienenen "Gunstar Heroes: Treasure Box" auf kosmetische Korrekturen und konzentrierte sich stattdessen auf eine adäquate Emulation des 16-Bit-Originals; dazu gesellen sich pfiffige Boni. So wählt Ihr zwischen verschiedenen Auflösungen, neutralisiert durch Filter Sprite-Flackern oder schaut Euch in 'Superplays' an, wie der Action-Kracher von Profis gespielt wird.

29 "Sega Ages"-Spiele für die PS2 gibt es bis dato im Land der aufgehenden Sonne. Weiter westlich sieht's düster aus: Abgesehen von der "Sega Classics Collection" (siehe Infokasten) hat es die Retro-Kollektion nicht nach Europa oder in die USA geschafft. Deshalb wollen wir Euch einige ausgewählte Spiele vorstellen. Übrigens: Der Fortbestand der Serie ist bereits in trockenen Tüchern. Mit "Phantasy Star I-IV", "Virtual On", "Galaxy Force II" und "Fantasy Zone II" stehen schon vier weitere Titel in den Startlöchern. *ak*

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

JUMP'N'SHOOT

Gunstar Heroes: Treasure Box



PS2 **"Gunstar Heroes": ein technisches Highlight der 16-Bit-Ära.**

"Visualshock! Speedshock! Soundshock!" Besser als mit dem Introtext zu "Alien Soldier" lässt sich das Action-Trio dieser "Ages"-Disc nicht beschreiben. Japan-Entwickler Treasure, zu Zeiten des Mega Drive der ungekrönte Grafik-FX-König, hat mit "Gunstar Heroes", "Dynamite Headdy" und eben "Alien Soldier" scrollende 2D-Meisterwerke abgeliefert. Chaotisch (denkt man), verdammt schwer (ist so) und extrem liebevoll (aus Retro-Sicht) – die Generation PlayStation wird diese Faszination aber leider kaum nachvollziehen.

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	Treasure, Japan
Hersteller	Sega
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	3 von 6
Sound	5 von 10

SPIELSPASS 73 von 100

ACTION-ADVENTURE

Monster World Complete Collection



PS2 **Tolles Action-Adventure, das japanischen Zockern (bzw. fleißigen Importeuren) vorbehalten bleibt: "Monster World IV".**

Die "Monster World Complete Collection" enthält sechs Spiele, drei Genres und einen Helden mit zwei Geschlechtern. Vor allem der letzte Punkt bedarf wohl einer genaueren Erklärung: Wonder Boy, Protagonist dieser Compilation, ist sich seiner geschlechtlichen Ausrichtung erst im Laufe seiner sechs Abenteuer bewusst geworden. Wie sonst ist es zu erklären, dass im letzten Teil statt des Wunderjungen plötzlich eine kecke Amazone die Hauptrolle übernimmt (siehe aufgereihte Charaktere oben)? Ebenso wandlungshaft verhalten sich die Genres: "Wonder Boy", der Ursprung der Serie, gehört zweifelsfrei dem Lager der Hüpfspiele an: Springt mit dem putzigen Steinzeitmännchen über Hindernisse, räumt Gegner mit dem Steinhammer aus dem Weg und sammelt Früchte. Kultig, aber nicht auf Augenhöhe mit einem "Super Mario Bros.".

PS2 **Der erste Auftritt des hammerwerfenden Blondschopfes: "Wonder Boy".**

Teil 2, "Wonder Boy in Monster Land", erschloss erstmals Abenteuer-Terrain: Erledigt mit Eurem Schwert Feinde und kauft mit dem hinterlassenen Geld bessere Ausrüstung oder Waffen. Ein putziges, wenn auch etwas in die Jahre gekommenes Action-Adventure. "Wonder Boy 3: Monster Lair" wiederum wagte einen Ausflug ins Shooter-Genre: Während Ihr durch die Gegend hopst, ballert Ihr auf herumwuselnde Feinde. Zudem nehmt Ihr in horizontal scrollenden Ballersequenzen auf einem Drachen Platz und macht die Lüfte unsicher. Leider bietet der ungewöhnliche Serienableger nur durchschnittliche Actionkost.

Mit "Monster World 2" (bei uns als "Dragon's Trap" bekannt), "Wonder Boy 5: Monster World 3" und "Monster World 4" kehrte die Serie wieder auf Abenteuer-Pfade zurück. Klares Highlight ist "Monster World 4", das nie außerhalb Japans veröffentlicht wurde und mit makelloser Spielbarkeit, dynamischen Kämpfen und toller Pastell-Optik überzeugt. Einziger Dämpfer: Wer kein Japanisch kann, dürfte bei den Rätseln seine liebe Müh' haben. Dafür entschädigt das Bonusmaterial: Schaut Euch eingescannte Artworks, Spieleanleitungen und Designskizzen an oder lauscht dem Soundtrack. Außerdem dürft Ihr zwischen den verschiedenen Versionen der Spiele wechseln. So zockt Ihr z.B. von "Wonder Boy" die Automaten-Fassung oder emuliert auf Wunsch eine der vier Konsolenfassungen. Ein tolles Retro-Paket!

INFOS

System	PS2 (Japan-Import)
Entwickler	Sega, Japan
Hersteller	Sega
D-Termin	nicht geplant

PlayStation 2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	2 von 6
Sound	4 von 10

SPIELSPASS 79 von 100

BEAT'EM-UP

Last Bronx: Tokyo Bangaichi

Nach "Virtua Fighter 2" und "Fighting Vipers" komplettiert AM3s kultige Schlägerei "Last Bronx" das Polygon-Prügel-Trio der "Ages"-Serie. Lediglich acht Kämpfer stehen Euch in der dezent aufgehübschten Umsetzung der 1997er-Saturn-Klopperei zur Verfügung – abgedrehte Typen gibt's aber dennoch zuhauf. Das Kampfsystem ist ebenso simpel wie schnell und erinnert in puncto Spielgeschwindigkeit und -ablauf stark an Namcos "Soul Blade". Dazu passend haben auch die "Last Bronx"-Buben stets eine Waffe im Gepäck – vor allem Einsteiger profitieren vom Reichweitenvorteil der größeren Mordwerkzeuge. Ein besonderes Merkmal von "Last Bronx" ist die meist sehr kurze Rundendauer – denn zum einen räumen dicke Attacken schon mal den halben Energiebalken ab, zum anderen sind die Computergegner ausgesprochen dämlich. Nette Extras wie 480p-Unterstützung, ein optionaler Vollbild-Modus sowie auf Memory Card speicherbare Wiederholungen Eurer Siege runden das PS2-Remake ab.



PS2 Das ist doch der Hammer: Mit dem Schlagwerkzeug knabbert Ihr kräftig an der Energie.

INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Sega, Japan
Hersteller Sega
D-Termin nicht geplant

PlayStation 2
Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 2 von 6
Sound 4 von 10

SPIELSPASS



3D-SHOOT'EM-UP

Panzer Dragoon

Noch bevor Sony mit der PlayStation den Videospielmarkt umkrempelte, konnten Sega-Saturn-Spieler prachtvoll ausstaffierte 3D-Welten bereisen – oder wie in diesem Fall: durchfliegen. In "Panzer Dragoon" (hier Teil 1, Epsiode 2 und "Saga" sind nicht dabei) nehmt Ihr auf dem Rücken eines Drachen Platz und gleitet auf vorgeschriebenen Pfaden über mystische Gewässer, vorbei an antiken Tempelanlagen und durch bizarre Felsformationen. Dabei holt Ihr Feinde mit Einzelschüssen aus der Luft oder visiert mittels Aufschaltfunktion ganze Horden an und schickt ihnen zielsuchende Lasersalven auf den Hals. Nach sechs Luft-Levels erwartet Euch ein bildschirmfüllender Obermotz. Auf der Disc befindet sich das Saturn-Original sowie eine grafisch sinnvoll aufgemotzte Version. "Panzer Dragoon" war zwar schon 1995 nicht wirklich innovativ, überzeugt aber auch heute noch durch gute Spielbarkeit. Kleiner Tipp: "Panzer Dragoon 1" könnt Ihr im Xbox-Nachfolger "Panzer Dragoon Orta" freischalten.



PS2 Dank schärferer Grafik sieht "Panzer Dragoon" auch heute noch ordentlich aus.

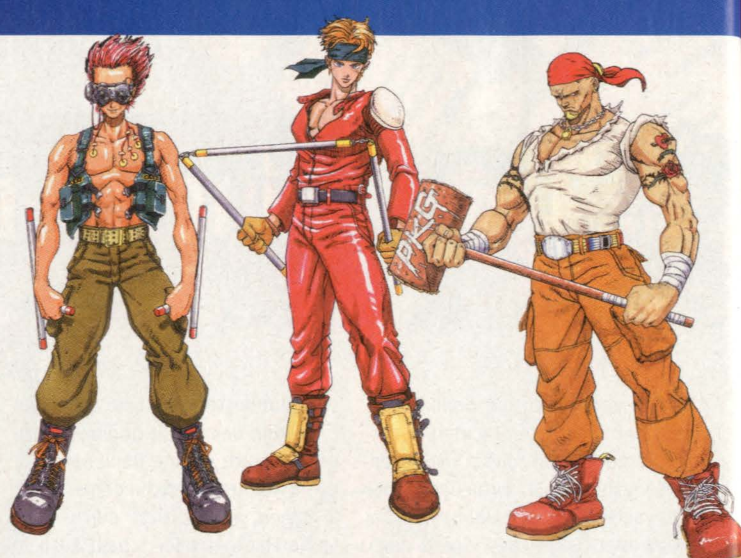
INFOS

System PS2 (Japan-Import)
Entwickler Sega, Japan
Hersteller Sega
D-Termin nicht geplant

PlayStation 2
Singleplayer 7 von 10
Multiplayer –
Grafik 3 von 6
Sound 5 von 10

SPIELSPASS





Alle "Sega Ages"-Spiele für die PS2

Titel	Beschreibung
Vol. 1 Phantasy Star Generation 1	Grafisch aufgebohrtes Remake des Rollenspiel-Klassikers von 1987. Ohne Japanischkenntnisse seid Ihr hier allerdings aufgeschmissen.
Vol. 2 Monaco GP	Arcadelastiges Formel 1 aus der Top-Down-Perspektive. Höchstens kurzfristig spaßig – dank Überarbeitung aber besser als die Automatenvorlage.
Vol. 3 Fantasy Zone	Dufter Horizontal-Shooter mit psychedelischen Farben und putzigen Gegnern. Besonderheit: Ihr dürft umdrehen und zurückfliegen.
Vol. 4 Space Harrier	22 Jahre alte '3D'-Ballerei – die Grafik ist zwar knackiger als im Original, dem Spiel selbst merkt man sein Alter aber gehörig an. Nur für Fans!
Vol. 5 Golden Axe	Verhunzte Neuauflage des Sidescroll-Prüglers mit hässlicher Polygon-Grafik und schwammiger Steuerung.
Vol. 6 Bonanza Bros. & Tant R	Zwei in einem: In der Einbrecher-Sim "Bonanza Bros." räumt Ihr Bonzen-Buden leer und bei "Tant R" besteht Ihr witzige Minispiele.
Vol. 7 Columns	Den unverwüstlichen Knobler (Segas Antwort auf "Tetris") zockt Ihr wahlweise in aufgehübschter oder in originaler Fassung.
Vol. 8 V.R. Virtua Racing FlatOut	Eines der ersten Polygon-Rennspiele – damals in der Spielhalle und auf dem Mega Drive eine Sensation, heute erschreckend antiquiert.
Vol. 9 Gain Ground	Recht eintöniges Action-Geschnetzel aus der Iso-Perspektive, das zudem mit einer wenig reizvollen 3D-Landschaft daherkommt.
Vol. 10 After Burner II	Begebt Euch an Bord Eures F-14-Kampfjets und liefert Euch für 16-Bit-Verhältnisse packende Ballereien.
Vol. 11 Hokuto no Ken	Lineare Haudrauf-Action mit den Protagonisten des "Fist of the North Star"-Mangas – das 1986er-Original vom NES ist auch mit dabei.
Vol. 12 Puyo Puyo Tsuu Perfect Set	Ein weiterer Knobel-Klassiker: Ordnet herabfallende Tropfen in gleichfarbigen Gruppen an, um sie aufzulösen. Ähnlich, aber besser als "Columns".
Vol. 13 OutRun	Arbeitet Xzibit für Sega? Der Pixel-Ferrari des Rennspiel-Klassikers wurde mit Polygonen gepimpt. Nicht mehr wirklich spaßig und ziemlich schwer.
Vol. 14 Alien Syndrome	Unterhaltsame Alien-Hatz in Raumstationen. Das Arcade-Original wurde optisch leicht aufgemöbelt – immer noch recht kurzweilig.
Vol. 15 Decathlete Collection	Virtuelle Olympiade: "Athlete Kings" und "Winter Heat" (beide gut) kommen vom Sega Saturn, das maue "Virtua Athlete 2K" vom Dreamcast.
Vol. 16 Virtua Fighter 2	Die Grafik der 3D-Prügelei sorgte in der Spielhalle und auf dem Saturn für Furore. Heute überzeugt das Spiel durch das zeitlose Kampfsystem.
Vol. 17 Phantasy Star Generation 2	Teil 2 der legendären Rollenspiel-Saga. Auch hier gilt: Seid Ihr des Japanischen nicht mächtig, lasst lieber die Finger davon.
Vol. 18 Dragon Force	Kultiges Strategiespiel des Saturn, das immer noch für glühende Gehirnwindungen sorgt – Voraussetzung: Japanischkenntnisse.
Vol. 19 Fighting Vipers	Ordentliches Saturn-Beat'em-Up, das jedoch nicht die Klasse eines "Virtua Fighter 2" erreicht.
Vol. 20 Space Harrier Complete Collection	Diesmal packt Sega vier "Space Harrier"-Varianten auf eine Disc – Arcade, Mega Drive sowie Master System (normal und in 'echtem' 3D).
Vol. 21 Sega System 16 Collection: SDI & Quartet	"SDI": Actionspiel, bei dem Ihr einen Satelliten durch feindliche Raketen navigiert. "Quartet": knuffiges Jump'n'Shoot für vier Spieler.
Vol. 22 Advanced Daisenryaku: Doitsu Dengeki Sakusen	Kultige Kriegs-Rundentaktik auf Hexfeldern – mit überarbeiteter Grafik und Spielbalance sowie schnelleren Computergegnern.
Vol. 23 Sega Memorial Selection	Fünf Automatenoldies, darunter "Head On", "Tranquillizer Gun" und "Congo Bongo" – jeweils als Original oder als modifizierte Version spielbar.
Vol. 24 Last Bronx: Tokyo Bangaichi	Immer noch spaßige Polygonkeilerei mit kultigen Charakteren – nette Optionen wie Vollbild oder speicherbare Wiederholungen locken.
Vol. 25 Gunstar Heroes: Treasure Box	Drei Mega-Drive-Klassiker zeigen, zu was Segas 16-Bit-Konsole technisch fähig war. Ein brachiales Action-Inferno des Sprite-Zeitalters. Toll!
Vol. 26 Dynamite Deka	Entspricht dem in Deutschland indizierten "Die Hard Arcade": Prügelt Euch in "Final Fight"-Manier durch 3D-Kulissen – inkl. erster Quick-Time-Events.
Vol. 27 Panzer Dragoon	Furiose Drachenflug-Action mit stilvoller Präsentation. Hoffentlich erscheint der bessere zweite Teil ebenfalls im Rahmen der "Ages"-Serie.
Vol. 28 Tetris Collection	Vier Varianten der Klötzchen-Knobelei auf einer CD: "Tetris: New Century", "Bloxeed", "Flash Point" und das Arcade-"Tetris".
Vol. 29 Monster World Complete Collection	Das bislang beste "Sega Ages"-Spiel: Alle Abenteuer des knuffigen Wonder Boy – inklusive des nie im Westen erschienenen "Monster World 4".





Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ●	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
2 ▲	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
3 ▲	Resident Evil 5	PS3, 360	Capcom	Action
4 ▼	Grand Theft Auto IV	PS3, 360	Take 2	Action
5 (neu)	Super Paper Mario	Wii	Nintendo	Jump'n'Run / RPG
6 ▼	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
7 ▼	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
8 ▲	Alan Wake	360	Microsoft	Action-Adventure
9 ▼	Forza Motorsport 2	360	Microsoft	Rennspiel
10 (neu)	Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment



Fühlte sich sichtlich wohl in der tierlieben MAN!AC-Redaktion: Testhund Diego.

Redakteur Rex

Um die DS-Hundesim "Dogz" kompetent bewerten zu können, bedurfte es tierischer Hilfe. Wir luden Husky-Mischling Diego – seines Zeichens Wachhund der Spielesammlung unseres freien Autors Oliver Ehrle – in die Redaktion ein. Trickreich wurde der DS zwischen Wassernapf und Schweineohr gelegt, schließlich spielt Diego privat nur PSP und PC Engine GT. Dann konnte die – O-Ton von "Dogz" – 'lustige Hundi-Party' losgehen. Dann stand Diegos Urteil fest: Wau, wau, wau. Wie viel Prozent Spielspaß waren das noch einmal?

Leserbriefe 92
- Meinung des Monats 92
- Updates & Errata 92
- Direkter Draht 93
- Best of MAN!AC-Forum 93

Spiele-Tipps 94
- Blitz: The League 95
- God of War II 95
- GTA: Vice City Stories 94
- Guitar Hero II 95
- Hotel Dusk: Room 215 95
- Lost in Blue 2 94
- Shinobido: Geschichten des Ninja 95
- Sonic und die Geheimen Ringe 94
- Tony Hawk's Project 8 95

Know-how 96
- PS3 und PC vernetzt 96

Gewinnspiele 97
- PS3-Sorglos-Pakete 97
- Sega-Allerlei 97

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
info@maniac.de ▪ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Enttäuscht vom Wii

Ich schreibe Euch, weil ich mich mittlerweile sehr über den Kauf meiner Wii-Konsole ärgere. Bisher kamen doch fast nur Schrottspiele für den weißen Kasten raus. Gut, "Wii Sports" ist witzig, "Zelda" der Oberhammer und "Wario Ware" cool. Aber sonst? Außer "Super Paper Mario" und "Super Mario Galaxy" sehe ich im Moment nichts Lohnenswertes im Anmarsch. Mir ist schon klar, dass der Wii nie an die Grafikleistung von PS3 und Xbox 360 herankommen wird, aber besser als die alte Xbox sollte es doch schon werden. (...) In der vorletzten MAN!AC konnte ich über die Hammergrafik von "BioShock" für Xbox 360 staunen, um ein paar Seiten weiter das Preview von "Eledees" zu sehen. Die Bilder miteinander zu vergleichen, wäre dasselbe, wie eine Rose neben einem Blumenkohl zu fotografieren! Warum muss ich mich im Jahr 2007 noch mit so hässlicher, verwaschener Bildschirmoptik herumärgern?

Und sonst? Ich hatte mich auf spannende Onlinepartien gegen meine Kumpels gefreut und was bekomme ich – 'nen dämlichen Meinungskanal. Im Internet surfen? Geht schon, wenn ich mir Ommas Lupe ausleihe, um etwas erkennen zu können. Spiele-Download? Zu teuer und außerdem fliege ich jedes zweite Mal vom Server. Filme gucken? Nä! Da ich aber auf "Mario", "Zelda" und "Harvest Moon" stehe, komm' ich um den Wii nicht herum. Mir wird aber wohl nichts anderes übrig bleiben, als zusätzlich noch eine andere Konsole, sprich die PS3 oder Xbox 360 zu kaufen....so wie in der letzten und vorletzten Konsolengeneration auch.

Henning Stibbe, via E-Mail

Vielleicht gehst Du mit deiner Neuanschaffung zu hart ins Gericht. Zwar sind auch wir etwas enttäuscht vom bisherigen Wii-Lineup, doch auch in den Spielspaßregionen um die 70% Prozent stecken viele Stunden guter Unterhaltung – schon mal "Kororinpa" oder "Excite Truck" ausprobiert? Klar ist aber, dass viele Wii-Titel bislang eher für den kurzen Genuss zwischendurch gedacht sind, echte Stundenfresser (bis auf "Zelda") lassen noch auf sich warten. Doch auch die werden kommen – schließlich können es sich nur wenige Entwickler leisten, eine Konsole zu vernachlässigen, die sich derart gut verkauft. Dass Du vom grafischen Niveau enttäuscht bist, ist nachvollziehbar – das Beispiel 'DS vs. PSP' zeigt jedoch überdeutlich, dass nicht allein die beste Optik über den Erfolg einer Hardware entscheidet.

Heftkritik

Nachdem ich Euch nach der ersten neuen Ausgabe gescholten habe, sehe ich es heute etwas gelassener. Scheinbar habe ich mich etwas an die neue MAN!AC gewöhnt. Was mir aber weiterhin fehlt, sind mehr Infos sowie Details zu den Spielen und zwar an Ort und Stelle und nicht unübersichtlich auf einer gesammelten Test-Seite. Außerdem sollte jedes Redaktionsmitglied ein Kurzstatement mit Bewertung abgeben – hier genügt ein Satz. Des weiteren ist mir auch der Next-Gen-Faktor wichtig. Wie wirkt das Spiel auf einem HD-TV und wie auf einem gewöhnlichen Röhrenfernseher. Klasse finde ich die Rubriken 'Online' und 'Import'. Davon hätte ich gerne noch mehr. Ebenso dürfen die Handhelds DS und PSP eine noch grössere Rolle in Eurem Magazin spielen – genauso wie Berichte über Japan (z.B. Akihabara) mit allen Auswüchsen an Obskurem und Originellem. Das Titelthema mit "Super Paper Mario" ist der Hammer. Umfangreich, interessant und in tollem Layout.

mibi, via E-Mail

Die Seite mit den ausgelagerten Test-Details haben wir angelegt, um wissbegierige Zocker mit allen relevanten Infos zu versorgen – von der Anzahl der Spieler bei Online-Matches über Sixaxis-Unterstützung bis hin zu eventuellen PAL-Balken. Wer seine Kaufentscheidung von derartigen Faktoren abhängig macht, findet hier alles, was er braucht. Gleichzeitig bleiben die Tests übersichtlich und klar strukturiert. Die Idee mit Kurzstatements aller Redakteure zu allen getesteten Spielen hatten auch wir in Erwägung gezogen. Wollt Ihr aber wirklich bei jedem Sportgame Janinas 'Sportspiele interessieren mich generell nicht' oder bei allen RPGs Matthias' 'Mit Rollenspielen konnt' ich noch nie etwas anfangen' lesen?

Dass dich der 'Online'- und 'Import' Teil anspricht, freut uns. Durch die Auslagerung wollten wir den Online- bzw. Import-Tests mehr Gewicht verleihen und gleichermaßen einen festen Platz im Heft für diese wichtigen Rubriken sicherstellen. Wie denken die anderen Leser darüber?

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Juni 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 06/07

Lightgun-Shooter statt Survival-Horror:
Seid Ihr glücklich mit der Ausrichtung von "Resident Evil: The Umbrella Chronicles"?

A Das Konzept find' ich klasse – die Shooter-Ausrichtung passt perfekt zur Wii-Steuerung!

B Ob tumbe Ballerei oder blanker Horror ist mir egal. Capcoms Zombie-Serie interessiert mich nicht.

C Was für eine Enttäuschung! Ich will ein echtes "Resi" und warte jetzt lieber auf Teil fünf.

Ich besitze
- PS2
- Xbox
- 360
- NGC
- GBA
- DS
- PSP

Ich kaufe mir
- PS3
- Wii
- Xbox 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 04/07

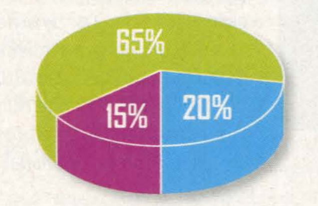
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 04/07 ging es um "Manhunt 2". Das haltet Ihr von der umstrittenen Fortsetzung:

A Klasse! Auf diesen Titel habe ich schon lange gewartet.

B Mir egal. Wer sich damit die Zeit vertreiben will, soll es tun – mein Ding ist es nicht.

C Völlig daneben – als ob die Killerspiel-Debatte nicht bereits übel genug wäre.



UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim Test der PS3-Download-Ballerei "Blast Factor" ist uns ein Tippfehler unterlaufen. Leider an entscheidender Stelle – im Wertungskasten. Statt der verdienten '9 von 10' beim Spielspaß standen dort nur 7 von 10 Punkten.

MEA CULPA: Der Test von "Prince of Persia Rival Swords" in Ausgabe 05/07 bezog sich auf die PSP-Fassung und nicht wie im Infokasten angegeben auf die Wii-Version. Den Test zum Wii-Abenteuer findet Ihr in dieser Ausgabe auf Seite 69.

Mehr Diskussionen bitte

Dass mir das Cover zu bunt ist, wird sich mit meinen aktuellen 32 Jahren sicher nicht mehr ändern, ansonsten gibt's jedoch nichts zu meckern! Einen kleinen Vorschlag hätte ich aber – mir kam die Idee bei der aktuellen Ausgabe von "Wildgrubers Daddelbox" (unbedingt mehr davon!), als das Thema auf 'Killerspiele' kam: Warum nicht mal ernsthafte Diskussionsrunden aufziehen und auf DVD bannen? Mit Redakteuren, Spielern, Entwicklern, Politikern – das wäre sicher hochspannend und Ihr hättet die perfekte Plattform. Dabei denke ich nicht nur an 'Killerspiele'. Mein Traum wäre z.B. eine Diskussionsrunde über alte Konsolen oder einfach eine Runde, in der nur über "Zelda" gefachsimpelt wird. Möglich wären auch Straßeninterviews über die PS3, Indizierungen und aktuelle, gehypte oder umstrittene Games. Unser Hobby ist erwachsen und zu einer echten Massenerscheinung geworden – warum also nicht mehr herausholen als bisher? Das würde die DVD aufwerten, auflockern und von der Konkurrenz abheben.

C. G. Reitner, Österreich, via E-Mail

Dein Vorschlag klingt interessant, ist jedoch nur schwer zu realisieren. Politiker und Entwickler an den runden MAN!AC-Tisch zu bringen, scheitert nicht zuletzt an der Unnahbarkeit wichtiger Persönlichkeiten sowie deren prall gefüllten Terminkalendern. Eine Diskussionsrunde zum Thema "Zelda" zwischen Redakteuren und Leser wäre da schon einfacher machbar und sicher auch für alle Beteiligten höchst unterhaltsam. Schließlich gibt es nichts Schöneres, als über Wertungen zu diskutieren oder gemeinsam in 16-Bit-Erinnerungen zu schwelgen – das sehen wir jedes Jahr auf der Games Convention. In Form eines DVD-Beitrages jedoch ginge der Reiz verloren – der Zuseher wäre zum hilf- und sprachlosen Diskussionsteilnehmer verdammt.

Rundumschlag

Da inzwischen alle neuen Konsolen auf dem Markt sind und das Heft modernisiert wurde, ist es an der Zeit, dass der Hai auch mal wieder aus dem See taucht und seinen Senf abgibt. Die Xbox lass' ich außen vor, da ich keine gekauft hab' und auch keine kaufen werde – Microsoft verdient mit dem PC-Geschäft genug Geld und muss sich nicht auch noch den Konsolenmarkt unter den Nagel reißen. Also boykottiere ich hier einfach, das hat aber nichts mit der Qualität der Produkte zu tun. Als der Wii erschienen ist, hab' ich natürlich gleich zugeschlagen. Der Grund für den sofortigen Kauf war "Zelda", was sonst? Naja, der relativ niedrige Preis spielte auch eine Rolle. (...) Aber was ist sonst für den Wii erschienen, was mich interessieren könnte? Antwort: Gar nichts. Auch die Tests der Wii-Spiele in den Magazinen sind nicht gerade berauschend. Nach gut vier Monaten auf dem Markt sollte doch mal wieder ein Top-Titel erscheinen. Hier bin ich von Nintendo und den Drittherstellern enttäuscht. Also, Ihr Programmierer, gebt mal Gas und bringt wieder etwas Vernünftiges auf den Markt.

Kommen wir zur PlayStation 3: Da werden Begriffe benutzt wie Multimediamaschine, Super-Home-Entertainment und was weiß ich noch alles. Aber egal – die PS3 wird ihren Weg machen, der Preis spielt keine Rolle. Wäre ich Sony, hätte ich 1000 Euro verlangt – die Freaks zahlen sowieso jeden Preis und so hätte ich die schon mal abgezockt. Anschließend eine Preissenkung für die nächste Schicht und irgendwann käme der Preis fürs Fußvolk. (...)

Ich selbst habe die PS3 noch nicht gekauft, obwohl ich sie schon in den Flossen hatte. Ich stand im Elektromark und dachte: Was mache ich mit dem Ding, wenn ich kein Spiel dazu habe? Also zurück ins Regal, denn für mich haben immer noch die Spiele oberste Priorität und nicht die Konsole selbst. Beat'em-Ups wie "Virtua Fighter 5" sind nicht mein Ding und außer bei diesem Spiel wurden noch keine besonderen Noten verteilt.

Zur Info: Bei mir kommt ein Spiel erst dann in die engere Wahl, wenn das Mittel von mehreren Test-Magazinen bei 85% oder höher liegt. Gibt die MAN!AC z.B. 87% und zwei Konkurrenzblätter 84% und 83%, gibt das ein Mittel von 84,67% und das Spiel ist somit durchgefallen. Ich bin da gnadenlos, habe aber so in der Vergangenheit nie einen Fehlkauf getätigt. Außerdem kommen derart viele Spiele auf den Markt, von denen ich sowieso nur die absoluten Top-Titel benötige. Bei mehreren Konsolen und einem PC muss ich mir einfach eine entsprechende Kauf-Grenze setzen, sonst hab' ich keine Chance, die Titel auch alle zu zocken. Irgendwann wird schon ein Spiel für die PS3 erscheinen, das ich wirklich haben muss – dann werde ich mir das Ding zulegen.

Zu Eurem neuen Heft : (...) Beim Test muß ich immer erst suchen, für welche Konsole er eigentlich ist. Hier hat mir die frühere, farbige Unterscheidung eindeutig besser gefallen. Also lasst euch bitte etwas einfallen, damit optisch sofort klar ist, ob hier für Xbox 360, Wii oder PS3 getestet wird. Wie erwähnt, interessiert mich Microsoft im Konsolengeschäft nicht und einen Test für die Xbox 360 zu lesen, wäre für mich Zeitverschwendung. Ansonsten hoffe ich, dass Eure Tests auch weiterhin in gewohnt kritischer Weise vorgenommen werden.

der Bodenseehai, via E-Mail

Es gehört schon eine gehörige Portion Dreistigkeit dazu, sich selbst Zocker zu schimpfen und dann eine Konsole nur aufgrund des wirtschaftlichen Erfolges des Herstellers zu verdammen. Wer lieber schmollt, weil Bill Gates seinen Geldspeicher ausbauen muss, hat auf der alten Xbox Ausnahmespiele wie "Halo 2" oder "Ninja Gaiden" verpasst. Auf 360 geht's weiter: "Lost Planet" oder "Viva Piñata" gibt's nur hier, "Mass Effect" und "BioShock" wird's vorraussichtlich nur hier geben. Dass Dir der PS3-Preis mit 600 Euro aktuell zu hoch, ist nur allzu verständlich. Fakt ist aber auch, dass Sony bei jeder verkauften Konsole draufzahlt und nunmal ein Blu-ray-Player in der PS3 schlummert – und den lässt sich der Hersteller bezahlen.

Deine Spielspaß-Rechnung wiederum können wir nicht nachvollziehen: Natürlich gibt's zu viele gute Spiele, um sie alle zu zocken – der Geldbeutel und die begrenzte Freizeit stecken leider Grenzen. Wer aber jeglichen Titel unter einem Wertungsschnitt von 85% im Voraus ausschließt, verpasst einzigartige Spielerlebnisse und zahlreiche Genre-Perlen – "Shadow of the Colossus" ist trotz aller Macken ein unvergleichliches Stück Software, "Metal Slug 3" trotz seiner Beschränktheit ein beinahe perfektes Shoot'em-Up.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Max Wildgruber, weil er meinen Namen hat, weil ich 'Wildgrubers Daddelbox' liebe und weil er am lustigsten ist.«
MaxiMillionCash auf die Frage nach seinem MAN!AC-Lieblingsredakteur

»Auch wenn ich schon vieles aus dem Internet kenne – auf die Magazine möchte ich nicht verzichten.«
der wolf über die Wichtigkeit von Spielemagazinen

»Was für eine langweilige und maßlos überhypte Softwaregurke. Bis auf den ersten Level einfach absolute Kacke!«
cessi über "Halo 2" – das 'mieseste Machwerk aller Zeiten'



Kratos auf der Flucht: Robert Reimanns Vision für den dritten Teil der Schlachtplatte "God of War" hat uns diesen Monat besonders gut gefallen.

SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

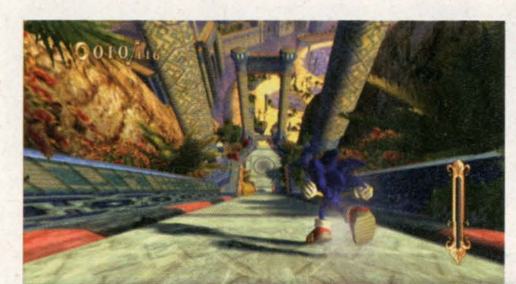
SPIELE-TIPPS



Grand Theft Auto: Vice City Stories — PS2

Gebt die folgenden Cheatcodes im Spielverlauf ein.

CHEAT	CODE
Waffenset 1	← → ✖ ↑ ↓ ■ ← →
Waffenset 2	← → ■ ↑ ↓ ▲ ← →
Waffenset 3	← → ▲ ↑ ↓ ● ← →
Grüne Welle	↑ ↓ ▲ ✖ L1 R1 ← ●
Autos meiden Euch	↑ ↑ ← → ▲ ● ● ■
Bewölktes Wetter	← ↓ L1 R1 → ↑ ← ■
Regnerisches Wetter	← ↓ L1 R1 → ↑ ← ▲
Sonniges Wetter	← ↓ R1 L1 → ↑ ← ●
Nebliges Wetter	← ↓ ▲ ✖ → ↑ ← L1
Schönes Wetter	← ↓ R1 L1 → ↑ ← ✖
Autos in der Nähe zerstören	L1 R1 R1 ← → ■ ↓ R1
Volle Rüstung	↑ ↓ ← → ■ ■ L1 R1
Volle Lebensenergie	↑ ↓ ← → ● ● L1 R1
250.000 $	↑ ↓ ← → ✖ ✖ L1 R1
Menschenmagnet	→ L1 ↓ L1 ● ↑ L1 ■
Höherer 'Wanted' Level	↑ → ■ ■ ↓ ← ● ●
Niedrigerer 'Wanted'-Level	↑ → ▲ ▲ ↓ ← ✖ ✖
Keine Bodenhaftung	↓ ← ↑ L1 R1 ▲ ● ✖
Fußgänger attackieren Euch	↓ ▲ ↑ ✖ L1 R1 L1 R1
Fußgänger tragen Waffen	↑ L1 ↓ ← ● → ▲
Fußgänger randalieren	R1 L1 L1 ↓ ← ● ↓ L1
Lowrider	↓ ↑ → L1 L1 ■ ↑ L1
Zeitlupe	← ← ● ● ↓ ↑ ▲ ✖
Rhino-Panzer	↑ L1 ↓ R1 ← L1 → R1
Müllwagen	↓ ↑ → ▲ L1 ▲ L1 ▲
Zeit beschleunigen	R1 L1 L1 ↓ ↑ ✖ ↓ L1
Spiel beschleunigen	← ← ● ● ↓ ↑ ▲ ✖
Alle Fahrzeuge schwarz	L1 R1 L1 R1 ← ● ↑ ✖
Alle Fahrzeuge verchromt	→ ↑ ← ↓ ▲ ▲ L1 R1
Selbstmord	→ → ● ● L1 R1 ↓ ✖
FREISCHALTBAR	**BEDINGUNG**
Bratpfanne	Drei Strikes hintereinander beim 'Pin Crusher'-Minispiel
Schicker Anzug	Alle Empire-Missionen durchspielen
Unendlich Munition	100% Komplettierungsrate



Wii Im Sauseschritt zum großen Preis: Selbst bloßes Ringesammeln bringt Euch Belohnungen.

Sonic und die Geheimen Ringe — Wii

BELOHNUNG	BEDINGUNG
Bücherwurm	24 Stunden Spielzeit
Berühmtheit	35-mal Minispiele spielen
Chain-Striker	200 Ringchains erringen
Champion	Bei 120 Partyspielen gewinnen
Dunkler Meister	Erledigt 20 Missionen, indem Ihr mindestens 5 dunkle Skills benutzt
Dieb	Gewinnt 7-mal bei 'Genie's Lair'
Dealer	'World Bazaar' 7-mal gewinnen
Explorer	Gewinnt die Schatzjagd 7-mal
Extrem-Speeder	50-mal Speed-Bremse betätigen
Flammenmeister	Erledigt 20 Missionen, indem Ihr mindestens 5 Feuer-Skills benutzt
Genie-Buster	Besiegt 1.000 Genies
Grind-Performer	Führt eine 30 km langen Grind aus
Held	Besiegt Erazor-Djinn
Pirat	Gewinnt 7-mal bei 'Pirates Coast'
Rebellion	Besiegt Erazor-Djinn auf Level 25 oder höher
Rekordjäger	Stellt bei allen Partyspielen Rekorde auf
Ringfänger	Sammelt 10.000 Ringe
Skill-Sammler	Schaltet sämtliche Skills frei
Skill-Quinti	Erledigt 20 Missionen und benutzt 4 oder weniger Skills
Skill-Retter	Erledigt 30 Missionen und nutzt höchstens 100 SP
Sonic Freak	Nutzt Sonic über 30-mal im Party-Modus
Seelensammler	Sammelt sämtliche Feuerseelen
Star	Spielt mehr 200-mal Partyspiele
Superspieler	Erreicht Level 99
Ultimativ	Alle Goldmedaillen sammeln

Lost in Blue 2 — DS

Sobald Ihr das Spiel einmal im regulären Modus durchgespielt habt, könnt Ihr Euch am 'Serious Survival'-Modus versuchen. Hier müsst Ihr so lange wie möglich ohne einen Partner überleben.



DS Die Wolfskämpfe sind mit dem richtigen Timing kein Problem: Weicht aus, wenn er springt und stoßt dann zu.

God of War II — PS2

Um die vollbusigen Nymphen zum Minispiel einzuladen, müsst Ihr im Rhodos-Areal des Spiels die Therme verwüsten. Sobald Ihr im Becken landet, springt Ihr raus und untersucht den Beckenrand. Hinter einer von zwei porösen Wänden warten die üppigen Ladys auf Euren Besuch und verspritzen bei fachgerechter Behandlung jede Menge roter Orbs.



PS2 Rhythmisches Tastendrücken bringt den Zuber mit den Nixen zum Brodeln.

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Herkules & Athene	Gewinnt den Titan-Modus
Hydrarüstung & 'Cod of War'-Kostüm	Meistert einen beliebigen Schwierigkeitsgrad
Dunkle Odyssee	Gewinnt den God-Modus
General Kratos	Sammelt 20 Zyklopenaugen, indem Ihr sie mit der ●- Taste rauspflückt
Götterrüstung (Doppelte Werte)	Erreicht eine God-Wertung im Challenge-Modus



PS2 Was fischelt denn hier? Nach einmaligem Durchspielen warten bizarre Kostüme.

Blitz: The League — 360

Gebt die Passwörter im Extra-Bildschirm des Optionsmenüs ein. Schreibt die Codes immer groß.

CHEAT	PASSWÖRTER
Ballspur immer an	ONFIRE
Wasserball	BOUNCY
Zweimal 'Unleash'	PIPPED
Stamina aus	NOTTIRED
Zwei Spieler Coop-Modus	CHUWAY
Unendlich 'Clash'	CLASHY

Shinobido: Geschichten des Ninja — PSP

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Akame, Ichijou, Sadame	Akame-, Ichijou-, Sadame-General auf Level 10
Akame-, Ichijou-, Sadame-General	Akame-, Ichijou-, Sadame-Samurai auf Level 10
Akame-, Ichijou-, Sadame-Rifle	Akame-, Ichijou-, Sadame-Schütze auf Level 10
Akame-, Ichijou-, Sadame-Samurai mit neuen Moves	Akame-, Ichijou-, Sadame-Samurai auf Level 21
Goh, Kinu oder Jaji mit Gamuran-Schwert	Goh, Kinu oder Jaji auf Level 21
Ausbilder Nami	Jede Mission gewinnen



360 Mit den farbigen Tasten am Gitarrenhals gebt Ihr die untenstehenden Cheats ein.

Guitar Hero II — 360

Gebt die Codes im Hauptmenü im 'Career' und 'Quickplay'-Bildschirm ein. Die Buchstaben stehen für folgende Tasten:
G: Gelb
B: Blau
O: Orange

CHEAT	CODE
Luftgitarre	G B G O G B
Hyperspeed	B O G O B O G G
Zuschauer werden zu Riesenaugen	G O B B B O G
Brennende Köpfe	O G G O G G O G G B G G B G G
Zuschauer mit Affenköpfen	O G B B G O B B
Performance-Modus	B B G B B O B B
Alle Songs freischalten	B G O R O G B G B G B G B G B G

Tony Hawk's Project 8 — PS3

Nutzt die Codes aus unserer Liste im Passwort-Menü.

CHEAT	PASSWORT
Christian Hosoi	hohohosoi
Colonel & Wachmann	militarymen
Skater Jam Kid & Vater	strangefellows
Volle Werte für Luftakrobatik	drinkup
Sensenmann	enterandwin
Inkblot Deck	birdhouse
Jason Lee	notmono
Kevin Staab	mixitup
Maskottchen	manineedadate
Fast alle Decks	needaride
Nerd	wearelosers
Fotograf & Kameramann	themedia
Travis Baker	plus44
Skinny & Handelsvertreter	sellsellsell
Specials im Skate-Shop	yougotitall
Gothic-Schuhwerk	hateandproud
Zombie	suckstobedead

Hotel Dusk: Room 215 — DS

Eine zusätzliche Szene nach dem regulären Abspann dürft Ihr genießen, wenn Ihr "Hotel Dusk: Room 215" komplett durchspielt, ohne je den 'Game Over'-Bildschirm gesehen zu haben. Ladet Euren Spielstand neu, wenn Ihr aus dem Hotel geworfen oder zurück auf Euren Raum geschickt werdet. Habt Ihr unter diesen erschwerten Bedingungen den Abspann erreicht, sichert Ihr am Ende Euer Spiel und freut Euch auf die Bonus-Szene.

KNOW-HOW

PS3 UND PC VERNETZT

Game Over für die Memcard-Schaufel: Füllt Eure PS3-Festplatte direkt über das PC-Netzwerk mit Bildern, Musik und Filmen.

Über die Slots für Speicherkarten und USB-Geräte lassen sich allerhand Dateien auf die PS3-Festplatte schaufeln. Auf Dauer wird das ständige Kopieren aber lästig: Wer komfortabel Bilder, Musik und Filme zwischen PC und PS3 austauschen möchte, installiert einen File-Server. Dieses PC-Werkzeug bringt Eure PC-Verzeichnisse ins WWW-Format, dann kann sie die PS3 mit dem Browser ansurfen und Dateien auf Knopfdruck laden – bequemer geht's nicht. *oe*

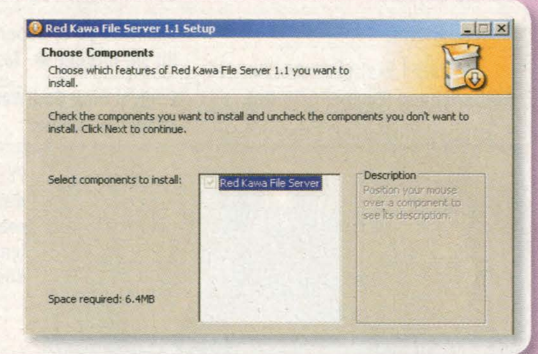
INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Red Kawa File Server	www.redkawa.com
Vilvic Media Center	www.vilvic.com

1 INSTALLIERT DIE SOFTWARE

Zwei kostenlose Programme ermöglichen der PS3 das Surfen auf die PC-Festplatte: Vilvics "Media Center" bietet Profis individuelles Design und mehr Möglichkeiten wie etwa das Erstellen eigener Playlists, die Einbindung von RSS-Feeds und direkter Spielfunktion. Die Software erfordert aber massig Spezialeinstellungen, an die sich nur erfahrene PC-Bastler wagen. Deshalb erklären wir die einfachere Variante von Red Kawa: Der "File Server" ist ein unkomplizierter HTTP-Server, der PC-Verzeichnisse in WWW-Seiten verwandelt und ins Netzwerk stellt. Ladet die Software (ca. sechs MB) von der Homepage herunter und installiert sie. Damit die Übertragung problemlos klappt, solltet Ihr PC und PS3 über Netzwerkkabel verbinden: Bei WLAN-Verbindungen kann die Übertragung abbrechen.

Bei der einfachen Installation sind keine Einstellungen nötig, anschließend ist der "File Server" sofort startbereit.



2 DIE KORREKTEN EINSTELLUNGEN

Nach dem Start des „File Server" öffnet sich ein kleines Fenster mit einem HTTP-Link und drei Buttons: Klickt auf 'Launch File Server' und dann im neuen Browser-Fenster ganz unten auf 'Settings'. In diesen Einstellungen müsst Ihr unter 'Approved Download Directories' (siehe Bild rechts) die PC-Verzeichnisse registrieren, auf die Eure PS3 zugreifen soll: Tippt Laufwerksbuchstabe und Verzeichnis (z.B. 'D:\Musik') in das Fenster und klickt daneben auf 'Add Directory'. Wer die Verzeichnisadresse im Browser markiert und dann kopiert, kann sich die lästige Eingabe sparen. Alle registrierten Verzeichnisse werden unten in einer Liste aufgeführt und können bei Bedarf einzeln gelöscht werden – klickt dazu 'Remove Directory'. Falls Ihr die PS3 in komplexen Verzeichnisstrukturen surfen lasst, solltet Ihr Euch die Liste notieren oder ausdrucken – das erspart Euch später lästige Sucherei. Nachdem Ihr alle nötigen Ordner registriert habt, schließt Ihr den PC-Browser. Lasst aber das Fenster des "File Server" weiterhin geöffnet.

Start Directory

This is the first directory that is displayed when browse to he Red Kawa File Server webpage.

Apply

Note: You must type the directory manually. Keep field blank to display all hard drive letters on server computer.

Approved Download Directories

Add Directory : Q:\Bilder Add Directory

Red Kawa File Server will only allow you to download files that are within the following directories:

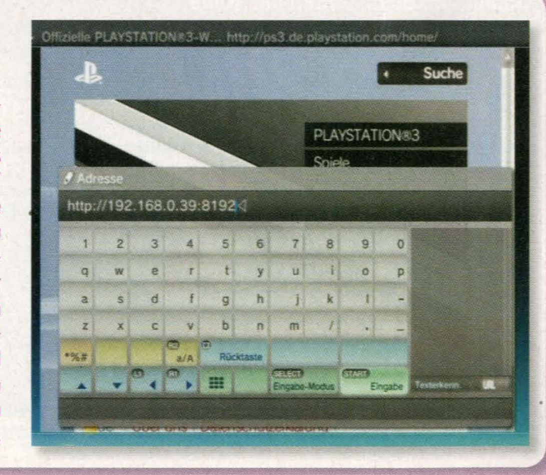
Q:\Filme	Remove Directory
Q:\Musik	Remove Directory

Nur wenn Ihr die Erlaubnis erteilt, klappt's: In den 'Settings' registriert Ihr die Verzeichnisse, aus denen Eure PS3 Dateien downloaden soll.

3 TRANSFER PER PS3-BROWSER

Solange der "File Server" auf dem PC läuft, könnt Ihr ihn im PS3-Browser ansurfen: Tippt dazu den angezeigten HTTP-Link ein, der aus IP-Adresse des PCs und Port-Nummer besteht – in unserem Fall lautet der Link 'http://192.168.0.39:8192'. Der PS3-Browser gelangt mit diesem Link auf den Arbeitsplatz des PC: Ihr könnt alle Verzeichnisse erforschen, aber nur die Dateien in den registrierten Verzeichnissen downloaden – mit der ausgedruckten Liste findet Ihr sie flott. Klickt dort etwa auf MP3-Dateien oder JPG-Bilder, um den Download auf die PS3-HD zu starten. Umfangreiche Dateien lassen sich mittels Download-Manager auch im Hintergrund übertragen. Manche Formate wie GIF werden nicht unterstützt, Ihr müsst sie in JPG wandeln. Die Übertragung von AVI- oder MP4-Filmen klappt derzeit leider nur auf die eingelegte Speicherkarte: Lediglich Filme im Flash-Video-Format (FLV) kann die PS3 direkt auf die HD laden. Die Software "PS3 Video 9" (MAN!AC 05/2007) bietet hierfür ein spezielles Profil zum Wandeln der Filme, Profis wählen in den Video-Einstellungen einfach den Codec 'FLV' und erstellen ein eigenes Profil.

Gebt im PS3-Browser die HTTP-Adresse aus dem "File Server" ein, um auf die PC-Festplatte zu surfen. Anschließend sucht Ihr die gewünschten Dateien im PC-Verzeichnis und klickt auf sie, um den Download zu starten.



GEWINNSPIELE

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 8. Juni 2007.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

PS3-Sorglos-Pakete

Ihr habt Eure letzten Cent in die PS3 investiert? Kein Problem, wir versorgen Euch mit Zubehör!

In Zusammenarbeit mit Bigben und 20th Century Fox verlosen wir drei Wunschlos-Glücklich-Pakete für die PlayStation 3:

3x Zubehör-Bundles für die PS3, bestehend aus: HDMI-Kabel, kabellosem PS3-Controller und Blu-ray-Film "Eragon"

Stichwort: PS3-Zubehör

Also, schnell die Frage beantworten und gewinnen:
Mit welchem Kabel erzielt Ihr das schärfste TV-Bild?

A: Heidi-Kabel
B: Kabel-Jau
C: HDMI-Kabel

Segationelle Preise!

Schnappt sie Euch alle: "Virtua Tennis"-Banner, T-Shirts und Spiele.

Sega haut die Preise raus: Verschönert Eure Bude mit einem riesigen "Virtua Tennis 3"-Banner oder greift Euch "Full Auto Battlelines 2" für die PSP, "Phantasy Star Universe" für die Xbox 360 oder das nie in Deutschland erschienene "Sonic the Hedgehog" für den GBA ab.

- 1x "Virtua Tennis 3"-Banner (1,50m x 0,70m)
- 3x "Sonic the Hedgehog Genesis" (GBA)
- 3x "Full Auto 2 Battlelines" (PSP)
- 5x "Phantasy Star Universe" (Xbox 360) inkl. T-Shirt
- 25x "Phantasy Star Universe"-T-Shirt als Trostpreis

Stichwort: Sega

Beantwortet dazu folgende Frage:
Auf welcher Konsole feierte Segas Maskottchen Sonic seinen ersten Auftritt?

A: Mega Drive
B: Dreamcast
C: Master System



MAN!AC EXTENDED 1

INHALT

100 Virtuelle Wutproben, Teil 1 von 3
104 Wie Videospiele fesseln
108 Deutschland – Entwicklungsland: Zu Besuch bei 49Games
112 Hall of Shame: C64

Kinder des Zorns

Virtuelle Wutproben

TEIL 1/3

Spielen macht Spaß, Scheitern nicht – besonders wenn man nicht durch eigenes Verschulden ins Digi-Gras beißt.

Ein motivierendes Stück Software zu kreieren, ist weit schwerer, als man meinen könnte. Fordernd muss es sein, sonst langweilt sich der erfahrene Joypad-Spezialist zu Tode. Zu schwer darf das Ganze natürlich auch nicht werden. Denn wer immer nur scheitert, bleibt ohne Erfolgserlebnis, was unweigerlich zu Frustration führt. Die optimale Balance zwischen Herausforderung und Schaffbarkeit ist der Schlüssel zum Erfolg. Wenn nach minutenlanger "Zelda"-Knobelei urplötzlich der viel zitierte Groschen fällt und die knifflige Dungeon-Kopfnuss geknackt ist, wenn der einst unbesiegbar anmutende "Contra"-Boss nach hinreichendem Training keine Chance gegen Eure brillant ausgeknobelte Ballertaktik hat, dann blüht das Zockerherz auf. Spiele, die uns das Gefühl geben, sie kontrollieren zu können, wenn wir uns nur genug Mühe geben, bereiten uns die größte Befriedigung.

KLEIN ABER UNFEIN

Die winzigen Design-Tücken des Zockalltags

Mangelhafte Menüführung: Komplexe Menüs mit zahlreichen Auswahlpunkten gehören heutzutage zum Standard vieler Spiele. Dumm nur, wenn man sich Punkt für Punkt nach unten klickt, nur um festzustellen, dass die Entwickler unverständlicherweise keine Auswahlschleife eingebaut haben, die einen direkt wieder zum obersten Punkt bringt. Da bleibt nur die nervige 'Klick dich durch'-Rückreise gen Menüanfang.

Abbruch verboten: Warum zur Hölle bieten manche Titel nicht die Möglichkeit, auf Wunsch das Spiel zu beenden? Wer leitet sein Alter Ego schließlich gerne wissentlich in den virtuellen Tod, nur um zum Startbildschirm zurückzugelangen?

Erst auswählen, dann anprobieren: Alternativ-Kostüme für polygonale Recken sind im Beat'em-Up-Genre Usus. Wenn man des Kämpfers neue Kleider allerdings erst im Ring begutachten darf, weil die Entwickler zu faul waren, eine Voransicht bereits bei der Charakterauswahl anzubieten, ist das keine so schöne Sache.



Ein Riesenspaß für Lernwillige: Dank nahezu perfekt aufeinander abgestimmtem Gegner- und Waffendesign ist "Contra: Shattered Soldier" ein echtes Action-Highlight – zumindest für PS2ler mit guten Nerven.



Motivationsmeisterwerk: Die "Zelda"-Reihe besticht seit Jahren mit clever-kniffligem Rätsel- und Kerkerdesign. Da macht auch "Twilight Princess", die jüngste Episode für GameCube und Wii, keine Ausnahme.

Technik, die entgeistert

Im Umkehrschluss frustriert das 'Game Over' umso mehr, sobald wir spüren, nicht durch persönliches Unvermögen für die spielerische Misere verantwortlich zu sein. Solcherlei Attacken auf das Nervenkostüm haben allzu häufig technische Unzulänglichkeiten als Ursache. Und diese sind wiederum meist auf das mangelnde Talent (oder die Selbstüberschätzung) der verantwortlichen Entwickler zurückzuführen. Wenn sich die Kameraführung bockiger anstellt als ein schlecht gelauntes Maultier, endet etwa der perfekt geplante Sprung schon mal im Abgrund. Ein weiterer klassischer Spielverderber sind Ruckeleinlagen: Gerät die Bildrate ins Stocken, verkommen exakte Zielübungen in Ego-Shootern ebenso zur Glückssache wie gewagte Überholmanöver bei virtueller Höchstgeschwindigkeit.

Warum, warum, warum?

Wenn die Software-Macher eine Hardware nicht richtig im Griff haben, kann das mangelhafte Ergebnis den Spielspaß also maßgeblich runterdrücken. Doch leider sind Technik-Schwächen vom Kaliber genannter Beispiele nicht die einzigen Störmomente, die einem das Daddelerlebnis mächtig verhageln können. Viel schwerer wiegen die oftmals kleinen, aber wesentlichen Design-Entscheidungen, die dazu führen, dass unser inneres Wutbarometer in die Höhe schnellt. Design-Entscheidungen, die nicht mit unzureichendem Hardware-Know-how der Macher zu erklären sind, sondern vielmehr solche, die irgendwann einmal in der langwierigen Entwicklungsphase bewusst getroffen wurden. Und das aus Gründen, über die der Zocker oftmals nur mit dem Kopf schütteln kann. Entsprechend dürfte sich so mancher PS2-Besitzer regelmäßig darüber wundern, warum nur die wenigsten Titel für die Sony-Konsole beide Memory-Card-Slots abfragen. Viel beschäftigte Spieler kommen so um lästiges Umstecken nicht herum. Auch ungünstig gewählte Menüfarben, bei denen man nicht auf Anhieb erkennt, ob beispielsweise der gelbe oder weiße Auswahlpunkt die gewünschte Aktion herbeiführt, zählen zu den glücklicherweise harmlosen Standards der fragwürdigen Designentscheidungen.

Auf den nächsten Seiten und in den kommenden Ausgaben legen wir eine Schippe drauf. Hier dreht sich alles um Spielelemente, die aus unerfindlichen Gründen immer wieder in virtuelle Erlebniswelten eingebaut werden und uns Zockern mit unschöner Regelmäßigkeit auf die Nerven gehen können. Denn wenn weder eigenes Unvermögen noch technische Mängel für den gefühlten Bildschirmfrust verantwortlich zu machen sind, reißt der Geduldsfaden umso schneller: Entwickler, warum hast du mir das angetan? *cg*

DIGITALE DEBAKEL

Die schwersten Spielstunden der MAN!ACs





Arrrghhhh! Wieso fällt Halbgott Kratos nach unten, wenn er von oben auf ein flaches Messer steigt? Wieso stürzt er überhaupt den ganzen Turm hinab?

» OLIVER SCHULTES
GOD OF WAR (PS2)

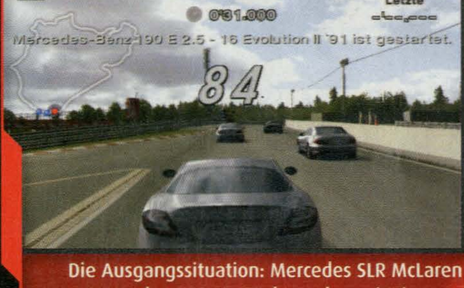


Ich mag Held Kratos, die fantastisch inszenierte griechische Sagenwelt und die fulminante Action. Kurzum: "God of War" ist ein tolles Spiel. Aber was haben sich die Entwickler beim Klingenturm im Hades gedacht? Da klettere ich an der Säule empor und jedes Mal, wenn mich ein rotierendes Messer gerade so berührt, falle ich die gesamte Strecke nach unten. Wieder und immer wieder. Nicht, weil ich unfähig bin, sondern weil dieser Abschnitt miserabel designt wurde. Immerhin sieht Chefentwickler David Jaffe das genauso!

» THOMAS STUCHLIK
GRAN TURISMO 4 (PS2)



"GT 4" hält für Profis happige Fahrmissionen parat. Den Vogel schießt jedoch Prüfung Nr. 34 ab: Ihr müsst am Start geschlagene zwei Minuten warten, während die KI-Fahrer mit entsprechendem Vorsprung losrasen. Erst dann dürft Ihr über den anspruchsvollen Kurs heizen, um die Burschen einzuholen. Im besten Fall vergehen gut neun Minuten, bis Ihr den führenden 300 SL knapp vor dem Ziel erwischt. Doch selbst kleinste Fahrfehler vermasseln die Runde – dann dürft Ihr das ganze Prozedere erneut beginnen.

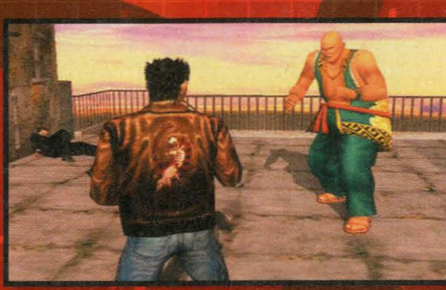


Die Ausgangssituation: Mercedes SLR McLaren gegen Mercedes 300 SL. Rückstand: zwei Minuten. Austragungsort: Nürburgring Nordschleife.

» MATTHIAS SCHMID
SHENMUE 2 (DC)



Segas prachtvoller Abenteuertrip gehört zu meinen absoluten Lieblingsspielen – am Ende jedoch war "Shenmue 2" richtig fies: Die Balancier-Einlagen im gigantischen Ghost-Hall-Gebäude hatte ich gemeistert, sämtliche Untergrund-Fights heil überstanden, um dann nach unzähligen kniffligen Quick-Time-Events Fleischberg Dou Niu gegenüberzustehen. War der Grobian mit viel Geduld besiegt, dann noch ein richtig harter Reaktionstest: Rechts + X + A! Ich hab's versaut! Den ganzen langen Bosskampf noch einmal!



Mühsam nährt sich Ryo Hazuki: Endboss Dou Niu könnt Ihr wegen dessen Körperfülle nicht werfen, lange Schlagserien sind ebenfalls tabu.



Abgesoffen – im kühlen Nass, macht's doppelt Spaß?

Virtuelle Tauchgänge gehören seit frühen 2D-Zeiten zur Standarddisziplin vor allem von Abenteuerspielen. In Bitmap-Plantschereien wie "Pitfall 2" oder "Jungle Hunt" hatte der Zocker allerdings weniger mit den Tücken des nassen Elements als solches zu kämpfen als vielmehr mit den darin lebenden Viechereien. Ein Umstand, der sich mit dem Eintritt in die dritte Dimension drastisch geändert hat. Seitdem haben sich die Entwickler einer möglichst realitätsnahen Umsetzung der feuchten Polygonwelt verschrieben. Will heißen: Trägheit der Masse, völlige Bewegungsfreiheit und begrenzter Luftvorrat zählen zu den Standard-Features eines modernen Bildschirmvollbads. Dumm nur, dass es bislang kaum einem Hersteller gelungen ist, genannte Elemente befriedigend umzusetzen. Besonders das heikle Zusammenspiel von Kamera und Schwerelosigkeit der Spielfigur resultiert meist in purer Unübersichtlichkeit. Wenn dann noch eine verschachtelte Höhlenstruktur, zähflüssige Steuerung und Atemnot als Stressfaktoren hinzukommen, mutiert so mancher Aqua-Trip zur reinen Nervenprobe.



Im Fluss der Mörderkrokodile: "Jungle Hunt".



Früher Freischwimmer: "Pitfall 2: Lost Caverns".

Nein, danke – nie wieder!

Kein Action-Adventure ohne Schwimmeinlage – so könnte das Credo der meisten Entwicklerstudios lauten. Von Lara Crofts "Tomb Raider"-Einsätzen über die dröge Horrormetzelei "Nightmare Creatures" bis zu diversen "Zelda"-Episoden werden wir von Unterwasser-Intermezzi mal mehr, mal weniger gequält. Der unterschiedlichen Qualität zum Trotz – kompromisslosen Spaß bereitet keines der genannten Beispiele. Das Phänomen der immer wiederkehrenden Tiefseeeinlagen ist eigentlich nur mit dem an sich löblichen Entwicklervorsatz zu erklären, dem Spieler ein Höchstmaß an Abwechslung zu bieten. Wir zumindest kennen keinen Zocker, der nach dem typischerweise tranigen Tauchgang begeistert nach einer Zugabe verlangt...



Nicht immer optimal: Dank dezent zäher Steuerung und häufig verwinkelter Architektur fallen die "Tomb Raider"-Tauchgänge schon mal nervig aus.

Ja, bitte – mehr davon!

Videospiele, in denen Schwimmscharmützel eine gleichermaßen entspannende wie spaßige Auflockerung darstellen, sind rar gesät. Zu den wenigen löblichen Ausnahmen zählt Jump'n'Run-Oldie "Super Mario 64". Allerdings weniger, weil Shigeru Miyamoto und seine Mannen die klassischen Frustklippen besser umschifft hätten als andere Entwickler. Vielmehr ist die Struktur der Aqua-Welten von vorneherein derart übersichtlich angelegt, dass Orientierungsprobleme quasi ausgeschlossen sind. Dass der Klempner zudem seine geleerten Lungen durch das Aufsammeln von Münzen wieder auffüllen kann, mindert die Gefahr des Tiefseekollers zudem drastisch.



"Super Mario 64": stressfreier Schwimmspaß dank weitestgehend offener Unterwasserwelten.

Beschütz mich! Eskorten im Kreuzfeuer

In so manchem Action-Abenteuer kämpft der Spieler nicht nur ums eigene Überleben, sondern riskiert seine Haut auch für irgendwelche Verbündeten. Dabei ist prinzipiell egal, ob es das eigene Hauptquartier vor einer gegnerischen Söldnerarmee zu verteidigen gilt oder man eine Gruppe befreiter Geiseln durch den feindlichen Kugelhagel zum Level-Ausgang lotsen soll. Sobald wir die virtuelle Verantwortung für mehr als die eigene Figur übernehmen müssen, steigt bei vielen Zockern die Pulsfrequenz. Denn nicht selten machen eklatante Designmacken solche Schutzaktionen zur Qual. Mal stürmen Feindeshorden aus allen Himmelsrichtungen völlig unüberschaubar auf unsere Verteidigungsobjekte ein. Mal hören die Schutzbefohlenen nicht auf unsere Kommandos (falls man ihnen überhaupt welche geben kann) und bringen sich permanent selbst in Lebensgefahr. Spätestens, wenn der just befreite Botschafter seine selten dämliche Polygonvisage zum x-ten Mal ungefragt in unsere Schusslinie streckt, wünscht ihm auch der politisch korrekteste Zocker den Bildschirmtod von Herzen!


Cockpit-Koller: Die Weltall-Schutzschlachten von "Wing Commander" krankten öfters an hohem Gegneraufkommen und mangelnder Übersicht.

Nein, danke – nie wieder!

Zocks mit Eskortierungs- oder Schutzmissionen gibt es wie Sand am Meer. Richtig Spaß machen nur die wenigsten. Besonders die zu 32-Bit-Zeiten enorm beliebten Weltallballereien wie "Wing Commander" oder "Colony Wars" wollten auf oftmals ätzende Raumbasenverteidigungen nicht verzichten. Im ersten "SOCOM" strapazierten langwierige Geiselbefreiungen dank zickiger Schützlinge und extra fiesem Speichermanagement die Nerven. Moderne "GTA"-inspirierte Action-Abenteuer à la "Mercenaries" oder "Destroy All Humans!" kommen ohne entsprechende Einsätze selbstredend ebenfalls nicht aus. Zu viele Gegner in Kombination mit zu dummen Schützlingen, die auch noch zu wenig Treffer einstecken – fertig ist die klassische Formel für Verteidigungsfrust.


Modernes Einerlei: Aufreibende Basenverteidigungen wie in "Mercenaries" gehören zum Missionsstandard aktueller Action-Spiele.

Ja, bitte – mehr davon!


Musterbeispiel: Bei der Befreiung von Ashley kann in "Resident Evil 4 (dt.)" fast nichts schief gehen – den cleveren Capcom-Jungs sei Dank.

Dass die meisten stereotypen Schutzmissionen schnell in negativem Stress ausarten, hat primär mit der Unausgewogenheit einzelner Elemente zu tun (etwa zu viele Gegner auf einmal bei zu wenig eigener Lebensenergie). Das Spiel schlechthin, welches die berüchtigten Cholerik-Klippen mit Bravour umschifft hat, ist "Resident Evil 4 (dt.)". Auch wenn Held Leon S. Kennedy über weite Strecken des Horrormeilensteins ein höchst wehrloses Präsidenten-Töchterlein im Schlepptau hat, gelingt die Befreiungsaktion problemlos. Selbst im wildesten Feuergefecht duckt sich Schnuckelchen Ashley reaktionsschnell aus dem Kugelhagel. Der größte Clou der Capcom-Jungs: Wollt Ihr besonders gefährliches Terrain erst einmal in Ruhe alleine erkunden, versteckt sich Hochwohlgeboren auf Wunsch im nächstbesten Verschlag und kommt erst wieder heraus, wenn die Luft rein ist – da helfen wir doch gerne!

Wie Videospiele fesseln

Videospieler sind Wiederholungstäter: Warum spielen wir, weshalb tun wir's immer wieder – und wie machen sich die Hersteller unseren Ehrgeiz zunutze?

Ganz gleich, welche Taktiken die Hersteller verfolgen, um Euch an den TV-Schirm zu locken – bei einer Sache sind sich alle einig: Nur mit erstklassigen Spielen lassen sich Fans langfristig ködern. Das Angebot an verlockenden Titeln ist zu groß, um die knapp bemessene Freizeit mit mittelmäßigen bis mäßigen Spielen zu verplempern. Aber was tun, um die kostbare Kundschaft zu begeistern? Wie bringt man sie dazu, sich so lange wie möglich mit dem eben erstandenen Objekt ihrer Begierde zu beschäftigen?

MAN!AC hat die Fesselungstaktiken der Hersteller analysiert – und Ubisofts Entwicklungsboss Serge Hascoet zum Thema befragt.

Was treibt uns an?

Bevor wir verstehen können, was uns dazu bringt, einem Titel, einer Serie oder einer Marke treu zu bleiben, müssen wir erst einmal untersuchen, warum wir überhaupt spielen: Was motiviert uns, zum Joypad zu greifen? Wieso verbringen wir Stunden oder nicht selten ganze Tage vor der Konsole, nur um bei der nächsten Gelegenheit schon wieder vor der Mattscheibe zu kleben? Offensichtlich kriegen wir den Hals nie voll – besonders enthusiastische Online-Zocker widmen beinahe jede freie Minute dem Spiel, rotten sich nicht selten zu Clans zusammen und machen aus dem ehemaligen Einzelgängerhobby eine Massenveranstaltung mit groß angelegten Wettbewerben. Womit wir auch schon beim Kern der Sache wären: Wer einem Sport frönt, der hat zwar auch Spaß an der Tätigkeit an sich – aber vor allem sucht er den Erfolg beim Gegeneinander, den Triumph über andere, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Aber was ist mit dem klassischen Zocker-Eremiten, der noch immer den Großteil der verspielten Gesellschaft ausmacht? Laut dem Kölner Spielforscher und Videospiel-Experten Prof. Dr. Jürgen Fritz ist auch hier der Wunsch nach einem Erfolgserlebnis maßgeblich. Darum sind – zumindest theoretisch – tendenziell besonders diejenigen empfänglich für das Zockervirus, denen im Alltag derartige Durchbrüche verwehrt bleiben: z.B. weil sie keine guten Zensuren nach Hause bringen. Was nicht bedeuten soll, PS3, Xbox 360 & Co. wären nur etwas für chronische Versager, denn der Spieltrieb ist fast allen Menschen gemein – und mit ihm der Wunsch danach, sich auszutoben. Der Spielende übt fürs wirkliche Leben, ohne dabei einer tatsächlichen Gefahr ausgesetzt zu sein. Aber vor allen Dingen sammelt er durch schnell erzielbare Erfolge Kraft, Zuversicht und Motivation, um sich einmal mehr der nicht selten frustrierend schweren Realität jenseits des Spiels

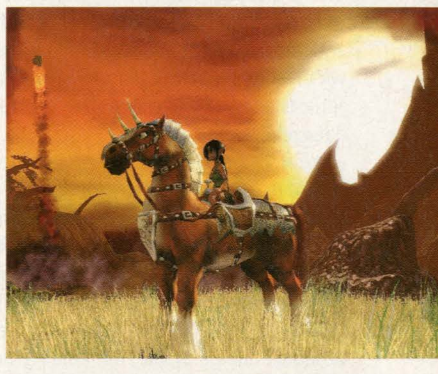




Brocken wie "Final Fantasy XII" (links) fesseln allein durch Umfang, Action à la "God of War II" motiviert u.a. mit Schwierigkeitsgraden zur Wiederholungstat.





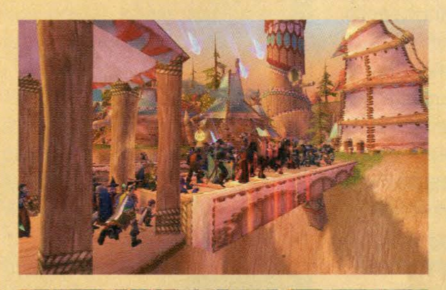


Mit Xbox Live bot Microsoft als erster Konsolenhersteller eine funktionierende Online-Plattform für ein weltweites Mit- bzw. Gegeneinander. Bis heute ballern "Halo 2"-Fans auf der alten Xbox um die Wette (Bild links). Auch auf der Xbox 360 binden pfiffige Internetfeatures ans Produkt – z.B. indem man Euch zum munteren Tierchentausch motiviert ("Viva Piñata" – Bild Mitte) oder selbst für altgediente Titel wie "Kameo" Online-Updates und Multiplayer-Gimmicks liefert.

zu stellen. Moment... 'schnell erzielbare' Erfolge? Steht das nicht im krassen Widerspruch zu den Strategien der meisten Entwickler, ihre Kunden an ein Spiel zu fesseln, indem man sie förmlich mit zusätzlichen Inhalten überhäuft?

Nein, kein Widerspruch – denn bereits jeder noch so kleine Teilerfolg führt dazu, dass wir uns besser fühlen: Dazu zählt das Erfahren einer besonders guten Rundenzeit bei einem Rennspiel ebenso wie der Sieg über einzelne Normalo-Gegner oder Levelbosse. Haben wir uns so richtig schön in einer Spielumgebung eingelebt und beim virtuellen Spaziergang tüchtig Erfolge gefeiert, dann fühlen wir uns in der virtuellen Welt so pudelwohl, dass wir sie gar nicht mehr verlassen möchten – und ist das Spiel vorbei, werden wir manchmal richtig trübsinnig. Auch Leseratten kennen das Gefühl: Hat man bei einem besonders spannenden Buch die letzte Seite umgeblättert, wünscht man sich hunderte neue.

Aber noch ein anderer Faktor spielt hier eine wichtige Rolle: Wieder mal ist es das Konkurrenzdenken, das viele Begeisterte dazu antreibt, auch den entlegensten





www forever?

Kunden möglichst lange fesseln – und den Entwicklungsaufwand dennoch im Rahmen halten: Die Erfolgsformel ist einfach, aber leicht umzusetzen ist sie nicht. Umso mehr muten die jüngst boomenden 'Massive Multiplayer'-Online-Rollenspiele wie der Stein der Kommerzweisen an: Einmal entwickelt, wollen diese Produkte nur noch gewartet und mit gelegentlichen Updates, Bug-Fixes sowie neuen Kampagnen versorgt werden. Klar, auch das kostet. Aber im Vergleich zur Entwicklung eines neuen Titels muten diese Investitionen geradezu lächerlich an. Vor allem im Hinblick auf Gewinnchancen: Mit "World of Warcraft" (siehe nebenstehende Abbildungen) macht Entwickler Blizzard immerhin eine geschätzte Milliarde Euro Umsatz pro Jahr!

Die unendliche Geschichte

60, 70 Spielstunden oder mehr: Titel, die uns so viel Freizeit abverlangen, gehören meist ins Reich der Rollenspiele und wollen uns ein Epos mit allen Schikanen bescheren. Aber oft geht der Schuss nach hinten los! Während manch ein Fan derartige 'Bandwurmabenteuer' begrüßt, lassen andere sie im Regal stehen – denn sie wissen: "Das schaff' ich nie!"

Online-Features

"Was, schon vorbei?" Wer sich darüber ärgert, dass sein Lieblingsspiel nach gerade mal 50 durchzockten und krank gefeierten Wochen schon vorbei ist, der schaut, ob's inzwischen neue Levels zum Download gibt – oder vergnügt sich mit anderen chronisch Unterbeschäftigten beim Mehrspieler-Match im World Wide Web. Erst hier wird der Ehrgeiz so richtig angestachelt!

Freispielbare Extras

Sie lassen uns zum Lösungsbuch greifen und bereits beendete Spiele noch einmal erleben: die Extras. Während uns manche Vertreter dieser gleichermaßen verlockenden wie nervigen Gattung bereits während des Spiels dazu verleiten, etliche Bildschirmkilometer zurückzulegen, winken andere erst nach dem Ende bzw. dem Absolvieren eines höheren Spielniveaus.

Cliffhanger und Serien

Videospielserien müssen nicht aufeinander aufbauen oder eine fortlaufende Geschichte erzählen – meistens reicht's schon, wenn sie alte Bekannte enthalten und Designqualitäten des Vorgängers aufgreifen. Fortsetzungsstorys dagegen sind manchmal problematisch: Wer hat schon die Zeit, alle Episoden erneut zu spielen, damit er den Handlungsdurchblick hat?

Winkel des digitalen Universums zu erforschen und selbst das nutzloseste Gimmick zu erdaddeln. Bei Offline-Titeln geht uns zwar die Möglichkeit ab, uns unmittelbar an anderen Zockern zu messen – aber selbst hier möchten wir nicht hinter Schulkameraden, Kollegen oder Freunden zurückstehen. Man will mithalten, mitreden – einfach dazugehören.

Kein Wunder also, dass zusätzliche Inhalte wie freispielbare oder als Internetdownload verfügbare Extras vielen Zockern ein willkommenes Fressen sind: Sie ziehen das Spiel mehr oder weniger künstlich in die Länge, laden zum mehrfachen Durchspielen ein – und befriedigen so die Gier nach mehr. Aber auch für die Macher haben die Lockstoffe 'Extra' und 'Bonusinhalt' ihren Reiz: Anders als besonders lange Spiele, die einen erheblichen Mehraufwand bedeuten, sind Gimmicks wie ein paar neue Waffen oder Charaktere vergleichsweise flott produziert.

Außerdem bleibt uns auf diese Weise selbst überlassen, ob wir diesen zusätzlichen Inhalt nutzen oder ihn aus Zeitmangel bzw. Desinteresse links liegen lassen. Rollenspiele dagegen übertreiben sie oft – die Sache mit dem Umfang. Anstatt portionsweise neue Etappen oder Boni zu verteilen, konfrontieren sie uns häufig mit einem überlangen, kaum zu bewältigenden Koloss. Mehr Sinn macht es da schon, mit einem Spiel in Serie zu gehen: Die Entwickler profitieren von der bereits für den Vorgänger umgesetzten Technik – und viele Fans halten diesen handlichen, spielerisch erprobten 'Häppchen' gerne die Treue. Ganz klar: Auch wenn sie vom jüngsten Abenteuer ihres Lieblingshelden Überraschungen erwarten, so fiebern sie doch vor allem neuen Herausforderungen mit dem alten Erfolgsrezept entgegen. Was dem Entwickler sein 'Erfolgsrezept' ist, das bedeutet für seine Kunden nämlich 'Erfolgserlebnis'. Denn letztlich sind wir – egal ob Kunde oder Zocker – vor allem eins: Berechenbare Wiederholungstäter, die sich gerne auf gewohntem Terrain bewegen und als Herr der Lage fühlen. *rb*





Ubisoft setzt für seine Action-Spiele oft auf Taktik sowie umfangreiche Online-Modi. Außerdem gern gesehen: anspruchsvolle Schleichgänge. (oben: "Rainbow Six: Vegas", unten: "Splinter Cell: Double Agent").

Der Fesselungskünstler: Serge Hascoet

Im Gespräch mit Ubisofts Entwicklungsleiter

Serge Hascoet gehört nicht nur zu den Gründern des französischen Spieleherstellers Ubisoft – als Entwicklungschef ist er vor allem der oberste Kreativkopf des Konzerns. Spiele-Ideen wie die zu "Splinter Cell", "Rayman" oder "Prince of Persia" gehen nicht nur über seinen Schreibtisch – oft ist es Serget höchstpersönlich, der durch eine bloße Eingebung neue Helden und ganze Serien auf den Weg bringt.

MAN!AC wollte wissen, wie der findige Franzose seine Kunden fesselt – und wohin sich der Markt seiner Meinung nach entwickeln wird.

MAN!AC: Wenn Ihre Teams die Idee für ein neues Spiel ausarbeiten – inwieweit berücksichtigen sie dann bereits Möglichkeiten, um den Kunden möglichst lange an dieses spezifische Produkt zu fesseln?
Hascoet: Unser Ziel ist es nicht, ihn lange zu beschäftigen und davon abzuhalten, sich etwas anderem zu widmen. Nicht jeder kann es sich leisten, mehrere Stunden hintereinander zu spielen – bei manchen Leuten reicht es für gerade mal eine halbe Stunde am Tag. Unser Ziel ist es – ganz gleich wie lange die Spielzeit auch sein mag – dafür zu sorgen, dass sich der Kunde ganz in ein Produkt vertiefen kann und ihm dabei viele unterschiedliche Emotionen geboten werden. Es ist die Qualität von Spielen, die Kunden dazu motiviert, immer wieder zum Pad zu greifen.

MAN!AC: Kauft jemand ein Spiel, weil es Unterstützung durch Download-Inhalte verspricht?
Hascoet: Kommt ein Produkt in die Geschäfte, dann sind für gewöhnlich noch keine Downloads verfügbar, also konzentriert sich der Spieler auf die aktuellen Inhalte. Diese Inhalte sind essenziell – und sorgen dafür, dass sich die Qualitäten des Titels herumsprechen.

Zusätzliches Material ist eine tolle Methode, um das Angebot zu vergrößern, wenn der Kunde nach neuen Herausforderungen sucht.

MAN!AC: Wie wichtig sind solche Downloads für Ein- bzw. Mehrspieler-Titel?
Hascoet: Downloads können für Single- und Multiplayer-Titel bereit gestellt werden – und in beiden Fällen sollen sie die Spielerfahrung intensivieren. Aber besonders für Mehrspieler-Produkte ist diese Vorgehensweise wichtig geworden – und zwar, weil sich um ein solches Spiel herum ganze Communities entwickeln. Dieses neue Material gibt ihnen neue Areale, in denen sie gegeneinander antreten können und verlängert auf diese Weise den ohnehin schon langen Lebenszyklus solcher Titel zusätzlich.

MAN!AC: Schwindet die Bedeutung klassischer Einspieler- und Offline-Titel? Gehört die Zukunft Multiplayer-Spielen mit Online-Anbindung?
Hascoet: Einspieler-Titel werden nicht an Bedeutung verlieren, denn sie erlauben eine erzählerische Freiheit, die bei Mehrspieler-Produkten noch unmöglich ist. Multi- und Singleplayer-Spiele ergänzen sich: Erstere erlauben es einem, sich mit Leuten rund um den Globus zu messen oder sich im Koop-Modus gegenseitig zu unterstützen – und Letztere versetzen den Spieler in epische Abenteuer.

MAN!AC: Viele Spiele bieten beides – einen umfangreichen Einspieler-Modus und Mehrspieler-Levels für Online-Partien mit anderen Fans. Was von beidem ist wichtiger?
Hascoet: Diese Sorte Spiel ist sehr aktuell – nehmt nur mal "Rainbow Six: Vegas" als Beispiel. Welcher Teil des Spiels der wichtigste ist, das liegt allein beim Kunden. Ist er ganz der wettbewerbsfreudige Typ – oder will er lieber für sich allein Hollywood-inspirierte Action erleben? Aber die meisten Käufer spielen beides – die Kampagne und den Mehrspieler-Teil. In unserer Verantwortung liegt es, bei beiden Modi für gleichwertige Qualität zu sorgen.

MAN!AC: Welches Modell wird sich in den kommenden Jahren Ihrer Meinung nach als profitabler erweisen – reine Online-Titel oder solche, die sowohl klassische Offline- als auch Internet-Elemente bieten?
Hascoet: Ich denke, dass der Markt für Online-Rollenspiele immer wichtiger wird – vor allem auf den Konsolen. Aber alles in allem werden Single- und Multiplayer-Spiele auch weiterhin koexistieren, bei Letzteren vor allem die Möglichkeit zum kooperativen Match. Internet-Rollenspiele basieren auf einem sehr speziellen Geschäftsmodell, und ich sehe keine Gefahr, dass sie andere Modelle verdrängen.

MAN!AC: Greifen auch heute noch viele Kunden zu einem Spiel, weil es von einem ganz besonderen Studio oder Hersteller kommt? Kennt der Spieler von heute noch so etwas wie 'Markentreue'?
Hascoet: Nun... wir wissen, dass sich die Kunden ganz unterschiedliche Bilder machen von den großen Publishern. Aber ich denke, dass der Firmenname auf einer Packung niemals der wichtigste Kaufgrund ist. Der Spieler muss vom Universum, dem Design und anderen Faktoren fasziniert sein. Die Marke hinter dem Produkt kann einen zusätzlichen Anreiz liefern, weil sie z.B. für Qualität bürgt. Aber wenn Du keine Jump'n'Runs magst, wirst Du auch dann keines kaufen, wenn es von Deiner Lieblingsfirma entwickelt wurde.

MAN!AC: Guter Punkt. Warum kaufen die Leute eigentlich überhaupt Spiele...?
Hascoet: Personen kaufen sich Spiele aus denselben Gründen, aus denen sie das Kino besuchen, Bücher bzw. Comics lesen oder sich anderen Freizeitaktivitäten widmen – sie sind unterhaltsam und erlauben einem, mit Dingen konfrontiert zu werden, die oft kein Bestandteil des täglichen Lebens sind. Manche genießen sie als Entspannung nach der Arbeit, andere wiederum nutzen sie, um ihre Freunde online zu treffen usw. Jedes Medium hat seine eigenen Qualitäten. Der Vorteil von Videospielen liegt darin, dass der Konsument aktiv herausgefordert wird und Teil einer Geschichte ist.

MAN!AC: Immer wieder hört man, dass Massive-Multiplayer-Titel wie "World of Warcraft" ein wesentlicher Grund dafür sind, dass die Verkaufszahlen anderer Spiele zurückgehen. Halten Sie das für realistisch?
Hascoet: Es gibt noch viele andere Sorten von Online-Spielen neben denen im Bereich 'Massive Multiplayer'. 'MMO' ist definitiv ein starker Trend und hat einen festen Bestandteil der PC-Kundschaft gebunden. Doch das bedeutet nicht, dass andere Genres verschwinden. Science-Fiction-Filme waren ein riesiger Trend in den 1980ern, aber niemand glaubte daran, dass andere Filmsparten deshalb ausgedient hätten. Kunden brauchen und wollen eine breite Auswahl, daran wird sich so schnell nichts ändern.

DEUTSCHLAND Entwicklungsland



Zu Besuch beim führenden deutschen Entwickler für Konsolenspiele – 49Games.

X Manchmal ist es wie verhext: Die Deutschen sind zwar in puncto Einfallsreichtum und Innovation absolute Spitzenklasse, das große Geld mit den Ideen wird aber zumeist im Ausland gemacht. Hätte Karl Ferdinand Braun 1897 nicht die gleichnamige Röhre entwickelt, hätte Manfred von Ardenne nicht zusammen mit Loewe 1930 die erste vollelektronische Fernsehübertragung vorgestellt und hätte Karl Zuse nicht acht Jahre später mit dem "Z1" den ersten frei programmierbaren Rechner der Welt gebaut, dann gäbe es heute vielleicht noch keine Spielkonsolen – wer weiß?

Aber wo sind die Erben dieser Technikpioniere abgeblieben? Deutschland, ein Entwicklungsland? Kaum eine Hand voll deutscher Unternehmen kann international von sich reden machen, wenn es um die Entwicklung interaktiver Unterhaltung geht. Ob Crytek ("Far Cry"), Ascaron ("Sacred") oder Piranha Bytes ("Gothic"-Serie): Populäre deutsche Spielehersteller sind allenfalls im PC-Bereich aktiv. Aber wer kennt einen Entwickler, der regelmäßig Konsolenspiele veröffentlicht und damit sogar ordentlich Umsatz einfährt? Natürlich wir: 49Games in Hamburg!

Flug in die Vergangenheit

Während ich im Flugzeug sitze und quer durch Deutschland fliege, um Deutschlands führendem Entwickler für Konsolensoftware einen Besuch abzustatten, rekapituliere ich die Unternehmensgeschichte. Alles begann im Dezember 1996, als sich Mitglieder der beiden Amiga-Demogruppen Sanity und Artwork zur Free Electric Band zusammenfanden und mit "Alto Knallo" ihre erste PC-Demo veröffentlichten. Demos sind digitale audiovisuelle Kunstwerke, bei denen es sich meist um musikalisch unterlegte Echtzeit-Animationen handelt. Auf eindrucksvolle Art und Weise demonstrieren pfiffige Programmierer, was mit minimalem Speicherplatz aus Rechenmaschinen herauszuholen ist.

In "Killer Loop" für die PSone rasen Gleiter auf Magnetkugeln über grafisch fehlerfreie Parcours und ballern Kontrahenten ab.

Kurze Zeit später folgte ein Prototyp zum Zukunftsraser "Y.A.R.G.". Das Know-how war da, es fehlte nur ein finanzstarker Partner. Den fand man bald in VCC Perfect Pictures, einem der führenden Unternehmen für Postproduktion. Die Arbeit an "Y.A.R.G." konnte beginnen. Vor der Veröffentlichung 1999 wurde aus der Free Electric Band die VCC-Entertainment GmbH und aus "Y.A.R.G." wurde "Killer Loop". Der "Wipeout"-Klon konnte seinem Vorbild spielerisch zwar nicht ganz das Wasser reichen, in technischer Hinsicht sorgte das Rennspiel dank der cleveren Ressourcennutzung auf PC und PSone für offene Münder – schnell, schneller, "Killer Loop"!

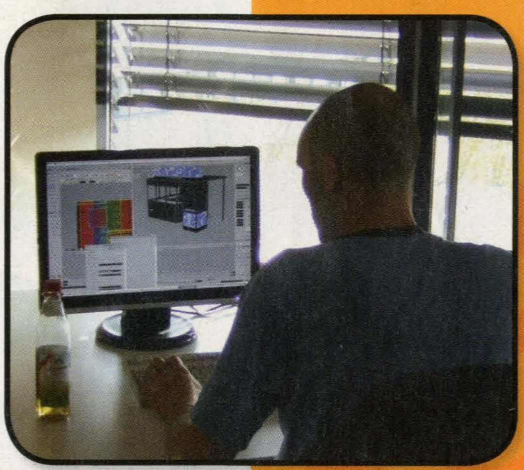
Nur ein Jahr später entstand "RTL Skispringen 2000" für PC. Der Grundstein war gelegt, jährliche Updates folgten. Vier Jahre und einige Spiele später – darunter die PC-Renngurke "Alarm für Cobra 11" – spalteten sich die Gründungsmitglieder von ihrem Mutterkonzern ab, übernahmen die RTL-Lizenz und gründeten die 49Games GmbH.

Mit dem finanzstarken Partner RTL folgten neben dem alljährlichen Skispringen weitere digitale Disziplinen, darunter die "Ski Alpin"- und die "Biathlon"-Serie. Interdisziplinär wurde der Wintersport mit den "RTL Wintergames" und "Torino 2006" wo neben Curling und Bobfahren auch Eisschnellaufen auf dem Programm stand.

Landung in der Gegenwart

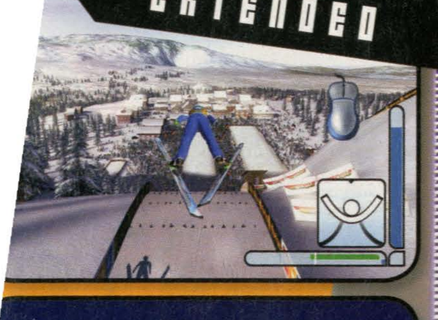
Genug über alte Geschichten nachgedacht. Mittlerweile bin ich in Hamburg gelandet und lasse mich vom freundlichen Taxifahrer Ranjit in die Innenstadt kutschieren. Im Waterloohain angekommen, folgen drei Etagen Fußmarsch, denn den Lift habe ich erst im dritten Stock entdeckt... Noch während mich Gamedesigner und Grafiker Florian Knappe begrüßt, mustere ich den lichtdurchfluteten Bürokomplex und werde etwas neidisch. Es ist erstaunlich still, niemand sonst ist zu sehen – so kann man arbeiten!

Im Konferenzraum erzählen Florian Knappe und Dierk Ohlerich einige Bagels lang über ihre Firma, den Vorteil jährlicher Updates und erfolgreiche Programmierkniffe. So ist 49Games nicht der RTL-exklusive Hoflieferant wie zunächst angenommen. RTL ist zwar bislang der Hauptkunde, für andere Publisher wird aber ebenfalls entwickelt. Etwa 30 Mitarbeiter setzen in der digitalen Werkstatt im Rahmen eines Zeit- und Finanzbudgets die Wünsche der Auftraggeber bestmöglich um. Auf meinem Rundgang entdecke ich zudem Entwicklertools für alle aktuellen Systeme – auf die Zukunft ist man hier bestens vorbereitet. Leider gibt's keine Infos zu kommenden Spielen, stattdessen herrscht strikte Geheimhaltung. So viel sei aber verraten: Anhand diverser 3D-Modelle und Skizzen kann ich vermuten, dass nicht nur an den nächsten Sportspielversionen gewerkelt wird. Solche Updates bieten einen entscheidenden Vorteil:





In den angenehm hellen und ruhigen Büros wird nicht nur gearbeitet, sondern auch gelegentlich gezockt.









Oftmals fallen bestimmte Features wegen des straffen Zeitplans während der Entwicklung der Schere zum Opfer. Im nächsten Jahr könne man diese Ideen dann verwirklichen, so meine Gesprächspartner. Generell sehen die Nordlichter der Zukunft freudig entgegen, schließlich läuft das Geschäft gut und mit der neuen Konsolengeneration schließt sich die Technikkluft zum PC – das spart Geld und Zeit bei der Umsetzung auf andere Systeme. Zudem haben die Codetüftler eigene Tools entwickelt, welche die Arbeit noch effizienter gestalten. Lediglich durch die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten von PS3, Xbox 360, PC und Wii entstehe ein größerer Aufwand, erläutert Programmierer Dierk.

Seit der Gründung von VCC-Entertainment wurden weltweit 1,5 Millionen Spiele verkauft, allein 800.000 in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Zahlen können sich bei derart saisonal orientierten Spielen durchaus sehen lassen, denn wer möchte schon im Sommer auf die Rodelbahn? Selbstverständlich richten sich die Sporttitel primär an Gelegenheitsspieler, die im Anschluss an die Biathlon-Veranstaltung im Fernsehen selbst einmal Hand anlegen wollen.

Marsch in die Zukunft

Was die Zukunft von 49Games betrifft, so sind derzeit einige Stellenangebote offen. Mit der Games Academy, die wir Euch in der letzten MAN!AC vorgestellt haben, gibt es bislang jedoch keine Zusammenarbeit, auch ist keiner der Absolventen bei 49Games untergekommen, was wohl daran liegen dürfte, dass eben kaum jemand das Hamburger Entwicklerteam kennt. Und das, obwohl hier keinesfalls Amateure an Spielspaßgurken herumstümpern. Vielmehr sind waschechte Profis am Werk, die seit ihren Anfängen in der Demo-Szene genau wissen, wie sie Hardware optimal ausreizen und so Spiele abliefern, die besser sind als ihr Ruf. *mh*



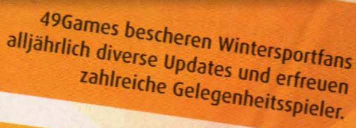




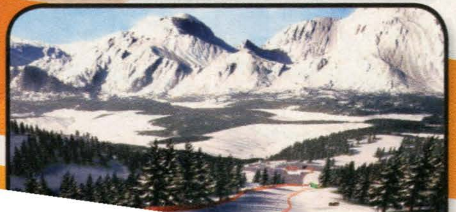








49Games bescheren Wintersportfans alljährlich diverse Updates und erfreuen zahlreiche Gelegenheitsspieler.







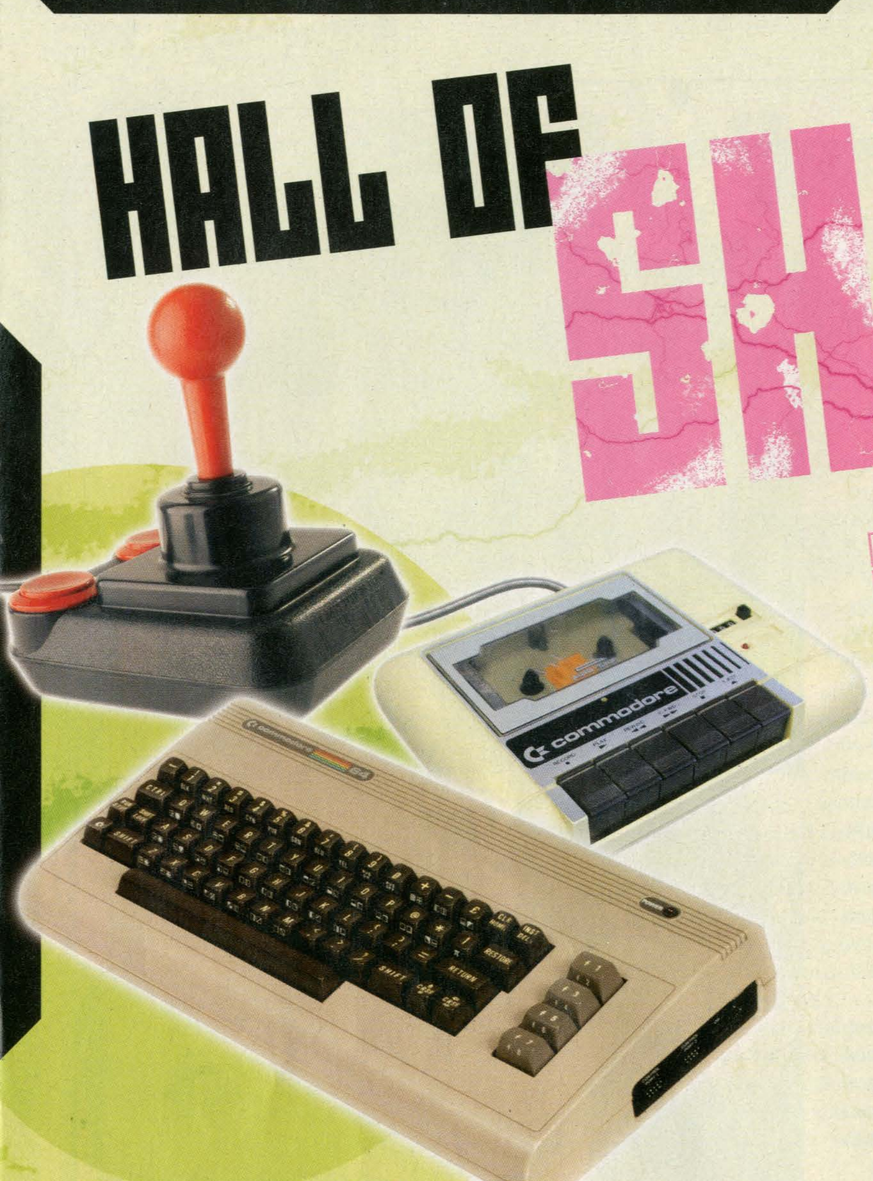
Demoszene: digitale Virtuosen

Die Demoszene hat ihre Wurzeln in der Cracker-Community der frühen 1980er. Wer den Kopierschutz eines Programms geknackt hatte, versah selbiges mit einem eigenen Intro, ehe es weiterverbreitet wurde. Die Absicht: anderen Crackern zu beweisen, wie gut man die Hardware beherrscht. Bestanden Intros anfangs nur aus Grußtexten und Infos zur zugehörigen Crackergruppe, so wurden sie mit der Zeit immer komplexer und vereinten Grafikdemos und Musik in sich. Später lösten sich die Intro-Macher von der Crackerszene ab und gingen fortan legal ihrem Hobby nach: dem Programmieren von Technikdemonstrationen. Demos zeigen eindrucksvoll, wie man auf kreative Art und Weise einen Rechner dazu bringt, nie Dagewesenes zu vollbringen. Seit 2003 gibt es mit dem Digitale Kultur e.V. in Deutschland auch einen Verein, der die Förderung der Demoszene zum Ziel hat und den Computer als Ausdrucks- und Kunstform vorstellt. Obwohl die heutige PC-Demoszene auf Speicherplatzbegrenzung keine Rücksicht mehr nehmen muss, sehen es viele Programmierer noch immer als Herausforderung, ihre Kunstwerke in ein minimales Datenkorsett zu zwängen. Auf zahlreichen Partys und Veranstaltungen wie der Breakpoint messen sich die Künstler und demonstrieren ihre Arbeit auf 64, 16 oder gar nur vier Kilobyte Speicherplatz. Zum Vergleich: Der Text, den Ihr gerade lest, benötigt bereits acht Kilobyte.

Eine der bekanntesten deutschen Demogruppen ist Farbrausch. Deren Mitglieder Dierk Ohlerich und Thomas Mahlke haben mit "kkrieger" einen Ego-Shooter für PC entwickelt, der gerade einmal 96 Kilobyte an Speicherplatz verschlingt – das Ergebnis ist schlichtweg beeindruckend! Zwar wird die Demoszene von PC-Tüftlern dominiert, einige Konsolenprojekte gibt es dennoch, unter anderem für den Game Boy, die Xbox, PS2 und die PSP.

Bewegte Bilder und ausführbare Dateien der Demos findet Ihr unter www.pouet.net, auf www.theprodukkt.com gibt's Infos zum Shooter "kkrieger" (Bilderreihe unten).

HALL OF SHAME

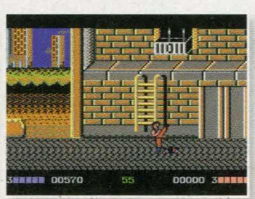


Der Kampf gegen das Vergessen geht in die zweite Runde und tobt diesen Monat auf dem C64: Altgediente Zocker denken noch heute in nostalgischer Verklärung an den 'Brotkasten' und an eine Zeit, als jeder mindestens eine Milliarde Spiele auf Datasetten und 5 1/4-Zoll-Disketten besaß. Wer erinnert sich nicht an die Zeit, als man vor dem Schulunterricht den Ladevorgang der neuesten Raubkopie startete, um Stunden später der Ernüchterung in Gestalt unkontrollierbarer Klotzwesen ins Auge zu blicken? Gewiss, nicht alles war schlecht – "International Soccer" wird für immer unvergessen bleiben und "International Karate" sowie die Fortsetzung "IK+" demonstrierten, dass coole Beat'em-Ups auch in 16 Farben und mit nur einem Feuerknopf Spaß machen können. Weshalb jemand allerdings die folgenden Spiele einlesen sollte, ist mir ein Rätsel. *mh*

Double Dragon

So etwas habe ich noch nicht erlebt: In der Anleitung entschuldigen sich die Entwickler dafür, dass sie Jimmy, Billy und ihre Kontrahenten einfach so in der Mitte durchsägen. Es habe sich um einen Kompromiss gehandelt, um den beliebten Zweispieler-Modus trotz limitierter Speicherressourcen umsetzen zu können, lautet die Rechtfertigung. "Das sollte Ihre Freude am Spiel in keiner Weise beeinträchtigen", steht dazu im Handbuch. Einverstanden, immerhin geben sie zu, dass es blöde aussieht! Und wo bleibt die Entschuldigung für die Mini-Sprites? Wo ist die Musik? Zwei Soundeffekte sind mir zu wenig! Wozu gibt es Waffen, wenn ich sie nicht benutzen kann, und wieso hat der Endboss eine Uzi, wenn er nicht damit schießt? Warum sehen fast alle Gegner aus wie ich? Und warum hauen sie mich ruckzuck zu Brei, während ich sie nicht treffen kann? Wollen mir die Entwickler damit etwas mitteilen? Oder mich zum Nachdenken bringen? So viele Fragen, die keiner beantwortet und für die sich niemand verantwortlich fühlt!





Ganzer Mann oder halbe Portion – eine einschneidende Entscheidung der Entwickler.

Vigilante

Wenn ein Spiel schon damit beginnt, dass Madonna von arglistigen Skinheads entführt wird, dann kann es ja eigentlich nur ein Tanzspiel sein. Um beim männlichen Publikum dennoch punkten zu können, tarnt sich "Vigilante" vordergründig als Straßenprügler. Aber mich täuscht Ihr nicht, Entwickler! Die Bewegungen des tänzelnden Beinvirtuosen haben Euch verraten. Das Choreographiegenie ist nämlich auf dem Weg zur Queen of Pop, um sich zum Background-Tänzer der anstehenden Tour zu bewerben. Dem Traum vom Ruhm im Rampenlicht stellen sich jedoch zahlreiche, als gestandene Mannsbilder getarnte Mitbewerber in den Weg. Ein Würger im hautengen Oberteil will dem blauen Ballerinus an die Gurgel, der bärtige Schirmmützenrocker wedelt drohend mit seiner Peitsche und der Scheitelfetischist im Herrenmenschenhemd lässt mich seine entblößten Oberarme schmecken. Im unfairen Zickenkrieg malträtieren die karrieregeilen Burschen rücksichtslos meine Leiste. Das ist einfach nicht meine Welt...





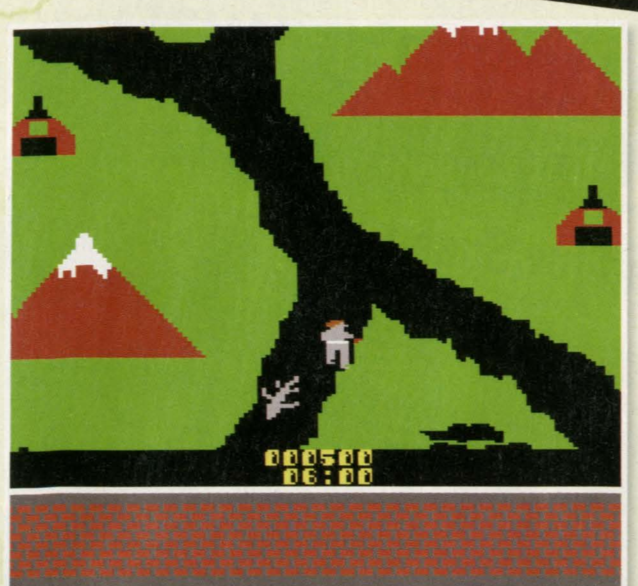
Nur wer sich gegen die Konkurrenz behaupten kann, darf mit Madonnas Bodyguard um die Wette tanzen (rechts).

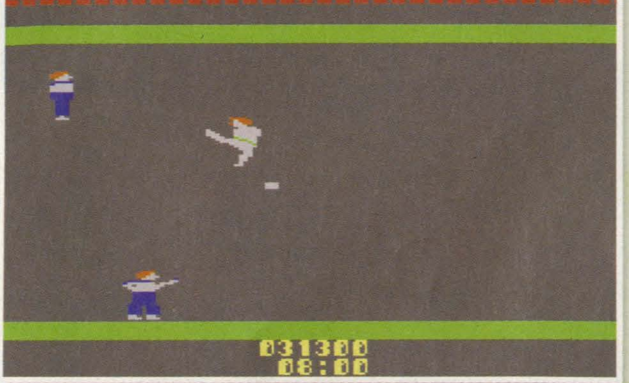
Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

Chuck Norris – Das Spiel

"Wenn Chuck Norris Liegestütze macht, drückt er die Welt nach unten!" Und noch besser: "Chuck Norris liest keine Bücher. Er starrt sie so lange an, bis sie ihm freiwillig sagen, was er wissen will!" Der Roundhouse-Kicker ist eine wahre Kampfsport-Koryphäe, die jeden Gegner, ob in der Sporthalle oder im Kino, platt macht. So verwundert es kaum, dass das Neid und Missgunst bei normalsterblichen Männern hervorruft, was sich in zahllosen Witzen über den knallharten Superhelden entlädt, denn während jene Honig löffeln, kaut Chuck Norris Bienen! Der bislang beste Ulk erschien aber 1984: Xonox persiflierte das Image des perfekten Kämpfers für das Gute und Edle in einem Spiel, das sämtliche seiner Eigenschaften widerspiegelt. Wenn sich Chuck auf der Oberwelt bewegt, gerät die Umgebung vor Staunen ins Stocken und kriecht im ehrfürchtigen Schneckentempo an ihm vorbei, während das Gras unter seinen Schritten schmerzerfüllt aufschreit. Das Spiel liefert zudem den überfälligen Beweis, von wem sich Jesus den spektakulären Ich-gehe-übers-Wasser-Trick abgeschaut hat: Chuck Norris!

Hintersinnig wird's in den zahlreichen Kämpfen, denn da für Mr. Norris alle Widersacher gleichbedeutend sind – jeder wird vernichtet – ist es nur logisch, dass auch sämtliche Gegner gleich aussehen. Aufgrund seiner unbeschreiblichen Überlegenheit begnügt sich Pixel-Chuck mit nur einem Schlag und nur einem Tritt. Dennoch ist das Kampfsystem komplexer als man denkt: Erst nach langem, schweißtreibendem Training habe ich eine zerstörerische Flugrolle entdeckt. In die Haut eines Gottes zu schlüpfen hat für uns unwürdiges Gewürm einen hohen Preis: Nur wer über katzenhafte Reflexe verfügt, kann die Feinde schlagen! Sonst wird Chuck überrannt, was ihm allerdings nur ein Schulterzucken entlockt. Denn Chuck Norris ist unsterblich – selbst der Tod fürchtet sich vor ihm!









Chuck Norris steht für höchste Qualität: Durchquert atemberaubende Landschaften, beweist Euch in Kämpfen und rennt übers Wasser.

Chuck Norris ist ein schlagfertiger Zeitgenosse: Der "Texas Ranger" hat nicht nur in zahlreichen Action-Streifen fragwürdiger Qualität Fäuste und Waffen sprechen lassen und sich so den Ruf der unbesiegbaren Kampfmaschine erworben. Der sechsfache Karateweltmeister kann auch auf eine einzigartige Karriere als Kampfsportler zurückblicken. In der mehr als 4.500 Jahre währenden Tradition des Tae Kwon Do ist er der einzige Mensch der westlichen Welt, der mit dem Grad des achten Dan gewürdigt wurde. Zudem engagiert sich Norris für die 'Make A Wish'-Foundation und erfüllt Wünsche todkranker Kinder. Weiter gründete er die 'Kick-Start'-Foundation und initiierte Kampfsportprogramme zur Steigerung des Selbstwertgefühls von Schülern an Problemschulen.

ollte Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf inen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hallshame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.



MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Need for Speed 2





...und was wir heute dazu sagen

Kaum zu glauben, aber wahr: Heutzutage werden wir jährlich mit mehr oder weniger inspirierten, aber doch stets gelungenen "Need for Speed"-Episoden beglückt – dabei wäre die Serie beinahe schon mit dem zweiten Teil in den Abgrund gefahren. Statt nämlich das Realismus-Konzept des Erstlings weiterzuverfolgen, setzte Electronic Arts 1997 auf eine andere Ausrichtung, was prompt nach hinten losging: Mit Höllentempo und öder Ruckeloptik wurde "Need for Speed 2" zum belanglosen Reaktionsspiel ohne Reiz und Charme, das verdient die mit Abstand schwächste Wertung der Seriengeschichte einfuhr. Immerhin blieb das Malheur ein einmaliger Ausrutscher, die zahllosen Fortsetzungen seither können sich sehen lassen und sind inzwischen absolute Verkaufshits.

AUSBLICK

Nächstes Mal drücken wir kräftig aufs Gaspedal: **Forza Motorsport 2** und **Colin McRae DIRT** biegen zum Test-Boxenstop ab. Außerdem begleiten wir Spitzohr Link bei **Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, fangen knuffige Moster beim Import-Test von **Pokémon Diamond & Pearl** und schleichen mit Lara Croft durch die Katakomben von **Tomb Raider: Anniversary**. Des Weiteren stöbern wir für Euch die neuesten Infos zu den kommenden PS3-Highlights **Lair** und **Heavenly Sword** auf und geben Euch eine ausführliche **Kaufberatung zu Flachbild-Fernsehern**.



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 07/07 erscheint am 01.06.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Command & Conquer 3

Die legendäre Echtzeit-Strategieserie gibt ihr Xbox-360-Debüt: Wir zeigen Euch, ob die Schlacht gegen Kanes Truppen auch im Konsolenformat ihre ganze Wucht entfaltet.

» Devil May Cry 4

Dante geht in Rente, jetzt ist Nero dran: Hat der neue Haudegen mehr drauf im Kampf gegen die Höllenscharen? Unser Video zeigt, was das Next-Gen-Spektakel kann.

» Overlord

Eine Mischung aus "Pikmin" und "Dungeon Keeper"? Ja, so was gibt es – stattet mit uns Codemasters ungewöhnlichem und skurrilen Fantasy-Epos einen Besuch ab.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Robert Bannert (rb), Colin Gäbel (cg)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88

NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer, Robert Bannert
Titelmotiv: Resident Evil: The Umbrella Chronicles © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Codemasters .... 3. US
Flanders.................. 67
Gamestore................. 53
Konami .... 4. US
Media Games............... 35
Nintendo .... 2. US
Primal Games 57

FLIEGER-ACTION WIE NIE ZUVOR

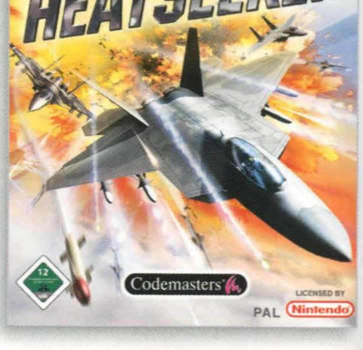
Erlebe spektakuläre Luftkämpfe, nervenzerreißende Missionen und Action total mit den modernsten Kampf-Jets der Welt.













www.codemasters.de/heatseeker




KONAMI
Suchen! Finden! Fangen!
Eledees™
Konamis erster Wii™ - Titel wird dich ganz schön auf Trab bringen.
DU MUSST DIE KLEINEN ELEDEES EINFANGEN, DIE ZWAR NIEDLICH ABER VOR ALLEM AUCH FRECH UND FLINK SIND!
NUTZE DAZU DIE ATEMBERAUBENDEN MÖGLICHKEITEN DER Wii UND STELLE EIN GANZES HAUS AUF DEN KOPF!
HEBE, WERFE, ZIEHE UND DRÜCKE, WAS DIR IN DIE HÄNDE KOMMT UND TREIBE DIE ELEDEES SO IN DIE ENGE.
DABEI MUSST DU DICH NICHT NUR SCHNELL BEWEGEN, SONDERN AUCH SCHNELL DENKEN.
HAST DU GENUG POWER FÜR DIESES ABENTEUER? DANN LASS DIR DIE ELEDEES NICHT ENTGEHEN!
KONAMI
Wii
Eledees
3+
www.konami-europe.com/games / www.konamistyle-europe.com
© 2006 2007 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ELEDEES™ IS A TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
6
Wii™